

ISBN4-7577-0444-5

C0076 ¥1400E

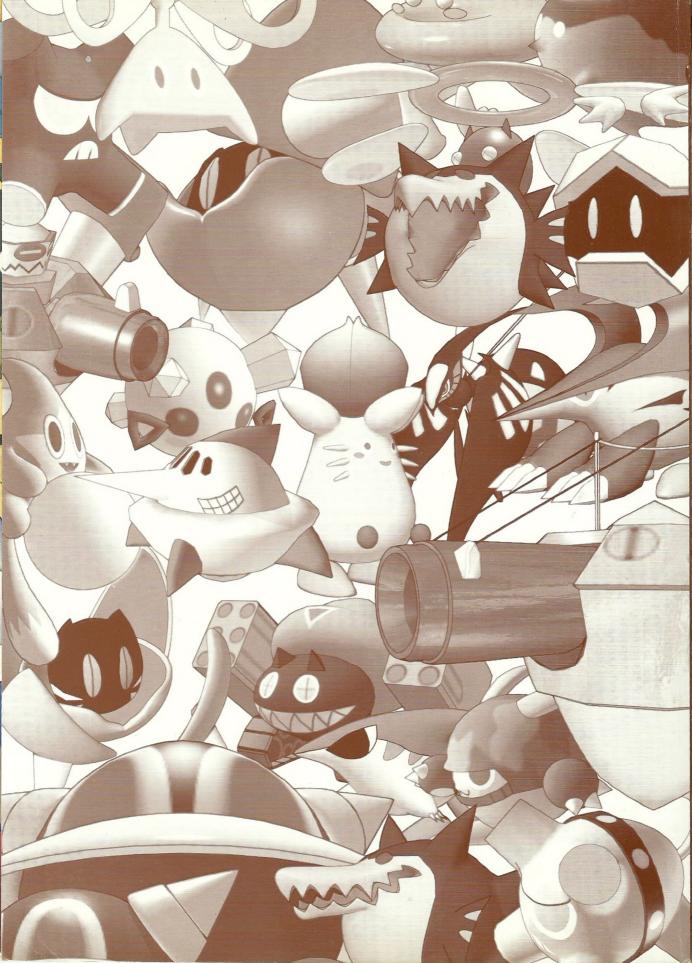


エンターブレイン 定価本体1400円+税









namco定为多题既刊案内



ミスタードリラー2 オフィシャルガイドブック 本体価格1000円+税



テイルズ オブ エターニア オフィシャルガイドブック 本体価格1400円+税



7(セブン)~モールモースの騎兵隊~ オフィシャルガイドブック 本体価格1300円+税



テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン オフィシャルガイドブック 本体価格 1 1 00円+税

リベログランデ2 オフィシャルガイドブック1100円
神来 ーカムライー オフィシャルガイドブック1300円
Moto GP オフィシャルガイドブック1000円
スターイクシオン 公式ガイド1200円
ドラゴンヴァラー オフィシャルガイドブック1600円
リッジレーサーV オフィシャルガイドブック ······1000円

*記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。





重の70/72

シオフィシャルガイドブック





地図とカバンとコンパス お気にいりの帽子でワッフー! ポッケにいつものキャンディ ドキワクだってカンペキさ だけど一番大切なものを 何か置いてきたよ

……だから学から探すんだ!





風の70/72

・世界が望んだ忘れもの・・・ 世界が望んだ忘れもの・・

Contents .. もくじ..

ルーナティア世界マップ	004
● 冒険の手引き	005
ルーナティアと登場人物たち 〜異世界ルーナティアとは~	006
ルーナティアの歩きかた 〜igrafice	010
道は自分で切り開け!	014
覚えておこうアイテムの効果	015
ルーナティアに住む生き物	016
~敵キャラクター紹介~	
●マップ&攻略ガイド	023
マップ&攻略ガイドの見かた	024
消の海 ~ Lieun~	024
聖地ラ・ラクーシャ~薬をの地~	032
クレア・モハ寺院 ~鋼級奇獣フォルガラン~	032
ジョイラント大遊園地〜遊園地をかけぬける〜	
	040
ジャングルスライダー 〜矢鰧漁〜 ジョイラント中央広場 〜 花道化レプティオ〜	048
ボルク地下工場~アンダーグラウンド~	054
ボルク市街地~戦災を抜けて~	056
ボルクホール~機動戦量ビスカーシュ~	066
ボルク炎上~おそいくる恐怖~	076
箱船イシュラス~ミラ・ミラを負指して~	078
ミラ・ミラ大雪山 ~値は音韻~	088
まも での美術館 ~ 幻迷宮~	098
まどいケ峠〜従端ポロンテ〜	104
さるという呼べた機能がロンテーとは、18世界の聖地〜翼変〜	116
古しかの筆地〜翼変〜 くら = *** 3-3-3- 暗き泪の海〜やみのとばり〜	118
明されの海〜やみのとはり〜 ^{なが、そこ} 泪の底〜砂流の巣て〜	124
	130
エンブリヨ・コンパス 〜\bar まれしレオリナ〜 ないよう 箱舟イシュラス浮上〜タイムリミット!〜	134
類しみの国 ~ ジャけの酸る場所~	136
なしみの国〜タやけの眠る場所〜 かり 忘れられた道〜離かを聞けるために〜	146
ふれりれげこ道 〜誰かを助けるために〜 ^{最終}	160
	164
モメットハウスへようこそ!	166
●エクストラビジョン	167
ジョイジョイタワー~クロノア旋風大作戦~	168
ホラホラタワー ~クロノア烈風大作戦~	174
●クロノア資料館	185
開発 _{ヒストリー} クロノアはこうして生まれた!	104
グロノアはこうして生まれた! **** イメージボード&絵コンテ集	186
イメーンホート& 伝さく コンサートホール曲目リスト	188
コノザートホール曲目リスト ~嵐のクロノア2~	198
~風のクロノア2~ 制作スタッフからのメッセージ	200

かい ~ ルーナティア世界マップ~

クロノアが冒険する国<ルーナティア>。この世界には4つの国があり、それぞれに独自 の文化を持っている。地図には国名と各国に属する都市名、重要な場所を記載してある。

する こうしゅ ラ・ラクーシャ まどいの国 ミラ・ミラ ●聖地ラ・ラクーシャ ●ミラ・ミラ大雪山 うちすてられた箱船 ●クレア・モハ寺院 ●想いでの美術館 ●苦しみの聖地 ●箱船イシュラス ●まどいケ峠 バグジの庵

怒りの国 ボルク

- ●ボルク地下工場
- ●ボルク市街地
- ●ボルクホール
- ●ボルク炎上

びの国 ジョイラント

- ●ジョイラント大遊園地
- ●ジャングルスライダー ™ジョイラント中央広場
- ●モメットハウス
- ●ジョイジョイタワー
- ●ホラホラタワー

泪の海

- ●消の海
- ●暗き泪の海
- ●消の底
- ●エンブリヨ・コンバス
- ●箱船イシュラス浮上

夏しみの国

- ●衰しみの国
- ●揺れられた遺 ●消の行末



冒険の手引き





登場人物たち

夢の声に導かれるままに、たどりついた場所……ルーナティア。泪の海と呼ばれる海に浮かぶ島の中心にそびえる苣大な塔。その年には「世界を支える鐘」が納められている。鐘はぜんぶで4つあり、ルーナティアの4つの国にそれぞれ1つずつまつられ、世界の調停を育っているという。しかし、この世界に"ある異変"が起き始め、幻獣が世にはびこり、悪い気にあてられた巫女たちが病に倒れてしまった。それは5つめの鐘である、どこの国にも属さない「闇の鐘」が生まれようとしていることが原因らしいのだ。

ある目のこと。 消の海で倒れていたクロノアは、 産女見習い のロロと相棒のポブカに助けられ、ロロに力を貸すことになる。

クロノアは未知なる世界ルーナティアで、ロロ、ボブカとない。 ない。 すい まく おいまな は まかい まかい まかい まかい まかい まがい まがい まがい まがい まがい まがい まがい は ない ことになるのだった……。







できな夢見る冒険者 フロノア Klonoa



ちょっぴりドジな巫女見習い Lolo

クレア

の神につかえ、世界

クレア母神につかえ、世界の調停を司る巫女をめざしている巫女見習いの少女。消の海でクロノアに出会い、リングに入って冒険を共にすることに。何事にも一生懸命で心やさしい姿の子だが、ちょっとドジな面もある。



まずれ Popka

・ スロロのツッコミ役とも言える相棒。性 かっ大胆。 口は悪いが、本当はロロ 大好きで、カゲながらささえている。 ここいているスカーフはロロがくれた物ら 洗濯のとき以外は絶対にはずさない。



世界転覆をたくらむ安空賊 レオリナ Leorina

クロノアの持つリングと、4つの国にある鐘の力をつけねらう空賊。冷徹な上にするがしてく、いくどとなくクロノアたちを危機におとしいれる。ルーナティアにある5つめの国であるだれ去られた国の復活をたくらんでいる。



いつも陽気な小態魔ちゃん

レオリナの手覧となって飛び回るパートナー。性格はあっさりさっぱりしているものの、世話を焼きたがるタイプ。クロノアの箭に買れては問題を起こすが、本気でジャマをするというより、からかって遊んでいるようだ。



ルーナティアで一番の占い師

予言者バグご

Baguji the Wise

ルーナティアの中央で、巨木の下に魔をかまえる占い師。5つめの国とクロノアの出現をものの見事に予管し、ロロに使命をたくすのだが……。クロノアたちは絶大なる信頼を寄せているが、ナゾの多い人物でもある。



ーンキー! その正体は?

行師モメット

the Showman

ミショイラントの興行主。ただの八 こも見えるが、「憩いで」を真現 こしけており、モメットハウスでは コンサートホール」などで、ク



変女の預点に立ち、平和を祈る……

大巫女 High Priestess

クレア母神につかえる最高位の巫女。異変により体調をくずし、クレア・モハ寺院から世界の調停を見守っている。多くの巫女が倒れた今、何事にも一生懸命なロロの健気さを信じ、巫女になることを認めるのだった。



of Mira-Mira





ロロ、ポプカとともに、世界を救うため旅立つクロノア。そこには、さまざま な困難が待ち受けているはずだ。それらを乗りこえて進んで行くには、如恵と **勇気に加え、クロノアのアクションも熟知しておかなければならないぞ。**

Walk

クロノアの最も基本的な行動は、歩くこと。方向 キーを左右に入れるだけで、その方向へ進んでい ける。また、上下を押せば画面の奥や手前を向い たり、入口に入ったりすることもできるのだ。ただし、 普通に歩いて通ろうとするとダメージを受ける場所 もあるので、周囲の状況をよく見て行動しよう。



にあるとは限らない。画面の奥 に入口がある場合は、入口の前 で方向キーの上を押して入ろう。

♠ただ歩いているだけで、どん どん進めるほど冒険は甘くない。 このような炎が燃えさかる場所 ではダメージを受けてしまう。





ほとんどのヴィジョンは歩いて進むことになる が、水上や雪上など、中には徒歩での移動が困難 な場所もある。そんなときはフロートボードに乗っ て行こう。進行方向にキーを入れればスピードア ップ。 逆に入れればブレーキをかけられる。 うまく スピードを調節しながら乗りこなそう。



⇒フロートボードでの移動中は、 進行方向がめまぐるしく変わる。 かきくばれぞくないおう加速・減速に対応するキーもそ のたびに変わるので要注意!

◆フロートボードに乗っていると きは、ふれるだけでアイテムを事 ることができる。わざわざ攻撃 して取る必要はないぞ。



III・I2 でレッツ・アクション

様々なアクションやポーズでゲームをカッコよく演出でき るぞ! アクションは「走っているとき」「フロートボードに 乗っているとき「ジャンプ中」といった状況によって変わ り、数多くの種類が用意されている。プレイ中に余裕がで きたら、いろんな前でためしてみよう!



仁王立ち! 敵を華麗に倒った。 ★止まった状態でしるがら た後などにキメッ!



量だま

はいる。詳しくは16ページ参照。)に向かって をファのボタンを押し、リングから風だまを発 これて、敵をふくらませて持ち上げられるぞ。 一には、よろいを装備していて風だまが効 できる。 一には、よろいを表情していて風だまが効 できる。 できずぎてつかまえられないものも また、シャボンにつつまれたアイテムに向か できる。



◆タテをかまえている酸は、正 歯から攻撃してもダメ。 背後に まわって風だまを発射しないと、 キャッチできない。

敵投げ

職をつかまえた状態で、もう一度®ボタンか®ボタンを押すと敵を投げつけることが可能。ほとんどの敵は投げてしばらくすると消滅してしまうが、その前に他の敵に当たれば両方とも消え去ってしまう。ちなみに、消滅した敵は一部の敵をのぞいて、もといた場所に再出現する。風だま同様、アイテムを取るときにも使利だ。



◆投げた敵はクロノアの前方に まっすぐ飛んでいく。左右だけ でなく、手前や奥に向かって投 げることもできる。

受けても消えない! ブッピィ活用法

こんどの敵はつかまえて投げると消滅してしまうが、一 をに爆発するブッピィやドキドキブッピィ(酸キャラク ターこついては16ページを参照)は別。他の敵にぶつかる 自集するまでけして消えないのだ。この特徴を生かせ をつかまえた状態では遙れないようなせまい通路を させることができる。ド手に使って冒険に浴がてよう。



●これはキケン!!

◆いろいろと後に立つブッピィだが、衝撃にはめっぽう弱い。持ち上げたブッピィに敵がぶつかったりしたら節爆発!!
ブッピィの取りあつかいには要注意だ。

●せまい通路も通れるぞ!!



● 通の敵を持った状態で ・ 一 通れるようなせまい通路の先 ・ 値を連れて行けない。



ジャンプ・2換ジャンプ

夢いているときやフロートボードに乗っているとき、るまたはるボタンを押すとジャンプできる。また、敵をつかまえた状態でジャンプしたあと、さらにもう で ジャンプすると敵をふみ 一位 ジャンプができるのだ。



◆ふみ省にされた酸は下に向かって飛んでいく。下にいる酸を攻撃したり、スイッチを入れることもできるぞ。

ジャンプ台・トランポリン

高低差のはげしい酸差の遊くに設置されている、ジャンプ音やトランポリン。 答の下にバネのついているものがジャンプ音、上に乗るとはじかれるように飛ぶのがトランポリンだ。 厳を持ったまま 高いところへのぼる必要がある場合にも使用される



◆トランポリンには、大小2種類がある。 大きいほうがより 高くまで飛びあがり、こんなに上く空まであがれる。

連続ジャンプ



◆下降中にグミをつかんで2段 ジャンプした場合。この程度の 高さまでしかジャンプできず、か けらにとどかない。

→上昇中につかんで2段ジャン プすれば、ここまで驚く飛びあ がれる。つかんだらすぐに2段 ジャンプしよう。



■エルビル

エルビルで2酸ジャンプをすると、通常の2酸ジャンプよりも高く飛べる。しかも、クロノアの様が電気でつつまれ、一時的に無敵状態になるのだ。酸を倒したり、着をこわしたりするために使うこともあるぞ。



◆まるでイナズマのごとくジャンプしてサンダーアタック! ジャンプ中は方向キーの左右で多少の移動が奇能だ。

つむじ嵐

ルーナティアのあちこちに存在する、ふしぎな魔の遙り鐘。これにふれると、つむじの広がっている方向に勢いよくはじきとばされるぞ。このとき、飛ばされる方向にキーを入れておくことで、飛距離をのばすことが可能。また、上向きのつむじ風なら、その場で何度もジャンプしていられる。



●横・ななめ上・真子を高いていてるタイプがある。横・ななめ上の場合なら、5万尚キーで飛着から、近端をから、お前キーで飛着から、ではなるぞ。

サポートモードでジャンプ!

2P側コントローラーのスタートボタンを押すとポプカが登場。ポプカを操作することはできないが、2P側の®ボタンを押すとクロノアを空篙くはね飛ばしてくれる。 定をふみはずして落ちそうなときなどに役立つはずだ。 ただし、サポート後は一時的にポプカが動けなくなるぞ。



◆ポプカのサポートで、ジャイアントよろいムゥをひとっ 飛び! ピンチの時以外に、こんな使いかたができる。

はばたく

ジャンプ後、落下門に全か全ボタンを押し続けると、クロノアが自慢の茸をはばたかせて、しばらくの間空中にとどまることができる。方向キーを左右に入れれば、その方向へ移動することも可能だ。アイテムや記場にあと歩しでとどきそう……というときに使うといいだろう。



◆大きな茸をばたつかせて空中にとどまる、はばたき。滞空時間はそう蓑くないので、健いどころが肝心なのだ。

テットン



◆風だまでつかまえると、しば らくの間勝手に上昇していく。 上昇スピードをコントロールす ることはできない。

ジェティモ

空中をただようジェティモをつかまえると、クロノアをぶらさげたままグングン急上昇!! 他のどの方法よりも答くまで移動することができるのだ。上昇中は多少の左右移動が可能。そして、上昇を終えたあと、しばらくすると消滅する。 天井などにぶつかった場合も消えてしまうぞ。



◆はるか上空までひとっ飛び! 他の敵と異なり、上昇して消えるまでジェティモを投げ捨てることはできない。

大砲

ボルク製の物質輸送装置で、またの名をフォードンという。物質輸送装置というと最先端技術の粋を極めたハイテク機器のようだが、実際は中に飛びこんでふき飛ばしてもらう機械。ただし、ダメージを受けることはないので安心していい。長距離移動時にお世話になるぞ。



◆ふぉーっと大穏に入るだけで、 ドーンと発射!! 首前地までまっすぐ送りとどけてくれるので、 キー操作は不要だ。

キットン

テットンの進化形。 臓だまでつかまえたあと、 ぶらさがった状態で⊗か ▲ボタンを連続で押すと上昇。 なにもしなければゆっくりと下降する。 空中にいる間は左右にも移動できるので、テットンよりも自由に空を飛ぶことができる。 プロペラがよれてきたら、まもなく消滅する合図だ。



◆空を首当に飛べるものの、テットン同様一定時間で消滅する。 つかまえたら、首的地まですばやく移動しよう。

●グミ

羽の生えている緑や赤の球体がグミ。「空を飛ぶ」という感じはあまりしないが、紫いグミは上下左右ななめと動くので、立派な空中の移動手段といえる。場所によってはグミからグミへ飛び移ったり、グミからジャンプ後間じグミにつかまることもあり、そのタイミングに慣れるまでやっかいだ。



●グミからジャンプしてアイテム を取ることも多い。 構び間じグ ミにつかまるときは、グミに量 なりつつ質だま発針



道は自分で切り開け!

冒険中のクロノアの行く手をはばむのは、敵だけとは随らない。 遺をふさぐさまざまな障害物も、首分の力で克服していかなければならないのだ。 リクリ 岩やスイッチなどバズル的な餐素も多いので、アタマも使うこと!



箱

でなった。
を整けつけるだけでこわせる、
いができない。
いがいずったが、
比較的カンタンな障害物。
中には

ハートなどのアイテムが入っていることが多い。 発 へ進む子で特に障害にならない場合も、 なを見かけたらこわしておくといいだろう。 上空に箱がある場合は、 エルビルのサンダーアタックで破壊しよう。



◆箱は、酸をぶつけるかエルビルを使った2段ジャンプで必ずこわせる。重要なアイテムが入っていることもあるぞ。



リクリ岩

リクリ岩には3種類あり、こわすに は同じ色のリクリ(幻獣の名。21ペ

ージを参照)が必要。岩の近くにいるリクリを他の酸へ当て、黄→青→赤と色を変えていこう。岩と筒じ色のリクリができたらリクリ岩に換げればいい。また、リクリは手荒にもどってくる時、どんな障害物もすり抜けるという特徴がある。この特徴を利用して、酸のいないところにリクリを持ってくるというテクニックが使える。リクリをつかまえて酸に当て、リクリが変化している間にその場所に移動すればいい。



◆リクリを酸に当ててみよう。 そのたびごとにリクリの色が費 → 書→薪と色が変化して、手売 にもどってくるのだ。



◆リクリがもどってくる前に、せまい通路を通り抜けたり、グミで上段へ移動しなければならない場合もある。



スイッチ

オンにしかできないもの、オン・ オフの切りかえができるもの、時間

内に複数をまとめてオンにしなければならないものがある。 風だまや敵を当ててスイッチを入れよう。



◆オンにするスイッチは緑、オ ・オフ切りかえスイッチは黄 色、一定時間でオフになるタイ ムスイッチは警だ。



ブッピィ岩

その名の通り、ブッピィやドキド キブッピィの爆発によってのみこわ

すことのできる岩。 ブッピィをつかまえたら、ブッピィ岩に向かって投げつけよう。 しばらくして爆発すると、 その爆風でブッピィ岩も粉々にくだけちる。



●ブッピィをすばやくブッピィ岩 に投げつけろ! そのとき爆発 にまきこまれないように、十分 に影響を取ること。



カギ付きとびら

カギのマークがついたとびらは、 カギがなければ開かない。 先へ進

むためには、まず、カギを見つけるのが先決。意外と遠くに落ちていることもあるぞ。



◆カギを取れば、このように画面左上にカギマークが表示される。カギ付きのとびらに向かい、先へ進もう。



覚えておこう アイテムの効果

答ビジョンのあちらこちらに配置されているさまざまなアイテムは、クロノアたちの冒険を手助けしてくれる強い媒介。それぞれどんな効果があるかをしっかり覚えて、見つけたら必ず手に入れるよう心がけたい。

夢のかけら

だっている。 こっけら5個分に相 こっけらを100個編 こっロノアがひとり増 ここのロノアがひとり増 ここのとつのビジョ ここのエ美ぬると、モ マスのメモリアルギャ



鏡の精

風だまや敵を当てるとしばらくの間、取った夢のかけらの数を悟にしてくれるいたずらな妖精。各ビジョン内で150個のかけらを手に入れるには、欠かせない存在だ。鏡の精の有効時間は短かめなので、先に取るべきかけらの位置を確認してから、風だまを当てよう。



ハート

スモいハートなら2 できる。ただし、クランの最大値より増え はりが満々ののまとなりますに進み、酸が ージを受けたときに引きる。というが法もあ



1UP

取るとクロノアの残りがひとり増える。難しいビジョンに挑戦するときは、すでにクリアしたビジョンを製造リプレイして増やしておくと数でだ。なお、クロノアの残りがロ〜2人の場合は、マップ(23ページ〜)に載っている場所以外にも出現することがある。



記憶の置き時計

エンスのところどころ でいる、赤い時計。こ でくと、ミスしてクロ まってとき「最後に取っ ここ」から、取ったとき でラスタートするこ モンットドールズ つけらの数も、ぱっ ていてくれるぞ。



モメットドールズの鈴

巻ビジョンに6つずつある皇 形の篩。6つとも量めれば、意 いでの大形が1体完成するぞ。 ちなみに、憩いでの大形は、ジョイラントにいる憩いでの興行 師・モメットさんの手による作 に会いにいけば……。くわしく は、166ページを練わり!!



ンガポゴの腕

日・黄色というちょっとハ クロノアの風だ ないので、敵をぶつ を取り出そう。モメッ 一 ズの着や、夢のかけら 三 こんるはずだ。ときど エコじてくい場所にかくさ こともあるので、くれ





◆地面に黒いカケがあるのに、その上には何もない……。こんなときは、カケのある場所を通過したり、ジャンプしてみるといい。突然、卵が出現する!



ルーナティアに住む生き物~臓キャラクター紹介~

クロノアの冒険のジャマをする、ルーナティアの生き物たち。とはいえ、ただ 退治すればいいというものではない。場所によっては、敵を利用しなければ先 へ進めないこともあるのだ。それぞれの性質や特徴をきちんと覚えておこう。





ムウ

ルーナティアでもっともよく見かける小型幻獣。 弱が生えたものや、よろいをかぶったものなど

や、よういをかいったものなど バリエーションも豊富。中には寝ているも のもいて、とぼけた感じがご愛敬。

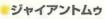


ジャイアント化けムゥ



ジョイラント大遊園地のお化け 屋敷・ゴーストパレス内にのみ現れる苣犬な化けムゥ。姿は違え

ど、性質は普通のジャイアントムゥとまったく同じ。倒せばかけらが現れる。





ムゥが夢のかけらを吸いこみ、 巨大化した姿。持ち上げること はできないが、風だまを当てる

としばらくすわりこみ、ふみ台として利用 できる。 倒すと9個のかけらが現れる。



ジョイラント大変強動地のゴースト パレスにのみ現れるムゥ。姿は まるで幽霊のようだが、性質は ムゥと変わらない。本当はムゥの幽霊、と いうウワサもあるらしい……。



ボルク市内でよく見かけられる、 ヘルメットをかぶったムゥ。本来 は自動小銃を装備しているらし いのだが提い手では構えられず、結局のと ころただのムッと変わりはない。





System Guide



乗り物に乗ったムゥ



ムゥボーダーズ

フロートボードに乗ったムゥで、 ジャングルスライダーやミラ・ミ たいせつざか とうほう がにおう ラ大雪山に登場。水上のムゥは バンダナ、雪上のムゥはニット帽を身につ

ムゥホッピン

専用のホッピングに乗り、ピョン ピョン飛びはねるピンク色のム ゥ。普通のムゥよりもエラいと勝 手に思いこんでいるが、嵐だまでふくらま された姿は確かにエラく情けない。



よろいムゥホッピン

ホッピングにアーマーを取りつ けた強化タイプで、箭方からの **風だまは受けつけない。ムゥホ** ッピンよりもさらにエラいと説いこんでい フラムゥ

■ 靭が生えて、空を飛べるようご なったムゥ。ムゥの淡くらいにま く見かけるが、フワフワラ いるだけで攻撃はしてこない。クロノア

移動手段としても、かなり役に立つ。

るが、 風だまでふくれればみな筒じ!?



ブッピィ

体が爆発物質でできている危険 な生物。つかまえると体が点滅 し始め、一定時間後に爆発。ち よっとかわいそうな気もするが、実は爆発 することで種をまいているらしい。

ドキドキブッピィ

ブッピィと同じく爆発物質ででき ている生物。非常に気が弱く、 クロノアが近づいただけて点滅 し始めてしまう。すぐに爆発してしまうの で、取り扱いには細心の注意が必要。





System Guide



グリッヅカルテッドキャノン



グリッツには2種類いるが、こち らは銀色の弾を横に向かってま っすぐ撃ちだしてくるタイプ。足

はついているようだが、移動しているとこ ろは誰も見たことがないらしい。





カルテッドキャノンとは違って弧 をえがくように爆雷を発射し、着 弾すると爆発。だが、その攻撃

方法があだとなり、弧の内側に入って来た **相手には手出しできないのだ。**



スラッツァ



大きな三百月状のツノを生やし た幻獣。自分のテリトリーに入っ こきた著に対し、そのツノを投げ

て攻撃。投げたツノはブーメランのように 第びスラッツァの元へもどっていく。

バーニィ



巨大なオレンジ色の水晶にしが みついている姿が愛らしい、淡 をあやつる精霊。周囲にいくつ

もの小さな炎をグルグル回転させている のは、酸を寄せつけないようにするため

ジャイアントササミィ



その名の通り、ササミィが巨大 になったもの。顕部から撃ち出 してくるトゲの実もデカくなって

いるが、受けるダメージは同じ。また、倒 しても夢のかけらは出現しない。

ササミィ



頭部についた青い花のつぼみの ような部分から、トゲの実を発射 して攻撃してくる。いつも画面の

奥など、ルート外からの遠距離攻撃をしか けてくる。 少しひきょうだ!



-方からしか倒せない敵



ディゴン

質が幻獣化したもの。どう猛そ うに見えるが実は人なつっこく、 クロノアにじゃれついてきてい るだけらしい。だが、当たればダメージを 受けるし、倒すこともできない。

グリープ



暗き箔の海だけに窺れる、超小 型の暗闇幻獣。黒い粒状の生き 物で、あたりが暗くなると集団で

クロノアにおそいかかる。光をきらうため、 明るいところではおそってこない。

ジェットコースターブルトース



ジョイラント大遊園地にのみ現 れる。本体をジェットコースター (に固定し、延やとスリルを楽し

おスピード狂だ。鉄カプトをかぶっており、 クロノアの攻撃は一切受けつけない。



スピンクル



かたいカラを身にまとっている ため、横方向からの攻撃にはび くともしない。しかし、カラの開

いた上部は無防備。2段ジャンプを使って、 上空から敵を当てると簡単に倒せる。



巣穴にかくれ、通りかかる獲物 に食いついてくる巨大幻獣。食 事の時間が長いので、敵をオト

リにして食べさせれば、その間に巣穴のm を通過できる。倒す方法はない!

ササルン・メガササルン・ギガササルン



トゲのついた鉄球状の敵。とて もカタくできているため、風だ まはもちろん敵をぶつけても倒

すことは不可能だ。大きさの異なる3タイ プがあるが、性質はどれも同じ。

ジャイアントスピンクル



苣笑化したスピンクル。倒せば 夢のかけらが出現するものの、 弱点である本体を上部から狙い

にくくなった。ちなみにスピンクルの本体 は「ほぢょほぢょ」と呼ばれる生物。



リクリ

体そのものが夢のパワーで構成 されており、他の幻獣と同化することで黄→青→赤とパワーア ップしていく。 近くにあるリクリ岩は同じ 色のリクリで破壊することができる。



ニモムウ

■ ⇒の王のシェルモードがお 不気味な幻獣。便宜上、 100名がついているが、どこと うところなど、夢世界の底 ままる ままらしい。

700

肩の光を食べている蓄光幻獣 で、暗き泪の海だけに生息する。 はれつさせることで月の光を散 布し、一定時間あたりをぼんやりと照らし 出す。闇に対する唯一の対抗手段だ。





ニーン

プロペラで空中を浮遊して ションの幻獣。その生態に マンマはナゾが多い。 つかまえ 1 2 2 2 2 中移動に利用でき まると自然に消滅する。

ジェティモ

別世界からやって来たナゾの生 物で、世界の調査を目的として いるらしい。「つかまえるとスゴ い勢いでにげ出す」という性質があり、上 空へのぼりたいときに使うと使利。

エルビル

空中をただよう電気の精霊。エ ルビルを使って2段ジャンプを すると、通常の2段ジャンプより 高くとぶことができ、しかもこの間は無敵。 敵を倒したり着をこわすことが可能だ。

キットン

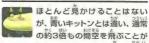


テットンの進化系。ジョイラント 大遊園地で鳴き声を聞くことが できるが、「んナーゴ」となぜか

ネコっぽい。つかまえるとジャンプボタン の連続押しで自由に空を飛べる。

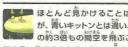


はぐれキットン



できる。そのことから、またの名を「養生 きキットン」と呼ばれている。









体当たりしてくる敵



無害な敵



ムゥボウ

線色の台のように見えるが、実は生物。ゴムボール状のカラの中に、クラゲのような本体が入っているのだ。ふれてもダメージを受けないため、発掘としても使われる。



・パージ

望飛ぶふしぎな幻獣。マットでようなやわらかいカラにままこ つんでいるので、倒すこと。

可能。ふれると怒ってはじき飛ばされるものの、ダメージを受けることはない。

フラムゥボウ

ムゥボウに小さな別が生え、空を飛べるようになったタイプ。 名前にムっとついているのは、かつてムゥカ黎動学酸として利用していたた

め。実際はムゥの仲間ではない。



マップ&攻略ガイド





マップ&攻略ガイドの見かた

Notes

ここでは、攻略ガイドの見かたを紹介しよう。 攻略ガイドでは、ルートやアイテムの 位置を示したエリアマップを中心に、そのエリアでの攻略ポイントやストーリーを えることができる。また、ボスの倒しかたやアイテムの入手方法を解説してあるぞ。



△ヴィジョン攻略ページ

ボス攻略ページャ





それぞれのビジョンのタイトル。 [風のクロノア2] では、ス テージのことを「ビジョン」と呼ぶ。

そのビジョンで見つかるモメットドールズ。モメットドール ズの鈴を6個集めると人形になる。

③ 夢のかけらの数 そのビジョンで集められる夢のかけらの最大の数。150 個以上集めると……。

各ビジョンごとに、詳細なエリアに分けて攻略ルートを 掲載。エリア内で集められる鈴とかけらの数、アイテムの 位置や攻略ポイントをアイコンで表示。フキダシ内はそ の場所でのワンポイントアドバイス。

ビジョンからビジョンへのストーリーを簡単に紹介。詳し く知りたい場合は、ゲームをプレイしてみよう。

ストーリーを進めると、幻獣と呼ばれるボス戦に入るビジ ョンがある。各ボスは2つの形態を持っているため、攻略 もStep1、Step2の2段階に分かれる。

ボス戦では、ある方法によって体力が回復するハートを入 手することができる。その入手方法が説明されている。

マップ上で特に重要な個所を攻略順に解説してある。ボ スページでは、ボスの倒し方を詳しく攻略してある。

アイコンパー ※アイテムの説明は14~15ページ参照

- ♦ …夢のかけら(小)
- ♥ …鬱のかけら(大)
- ●…記憶の置き時計
- ₩ … 締の精
- ●…ハート(売)
- ・・・ハート(大)
- ... 1 UP
- ☆ …モメットドールズの鈴
- ∞ …カギ
- 🔷 …スイッチ

- ◎ …ンガポゴの廓

薄い色のンガポゴの卵はかくし卵。

各エリア内で説明が必要なポイント。 マップ上のアイコンの番号は攻略記 事の番号に連動している。

…ジャイアントキャラクターズ 會會 教會

敵キャラクターの巨大化したもの。敵 をぶつけて倒すと最初の1度だけ夢 のかけらを吐き出す。風だまを当てる と動きが止まり、乗ることもできる。

←A B→ **←**B (B)→

マップ移動 (D=)

そのエリアマップから行ける他のエリア、また は表裏、前後左右を表示。アルファベットの ものは、現在のエリアから、表示エリアへいけ ることを示す。ただし、四角に赤字は養美り不 が、一方通行のもの。緑はカギが必要な場 所。表裏は、簡じエリア内でマップが分かれ ている場合に、つながる場所に表示してある。

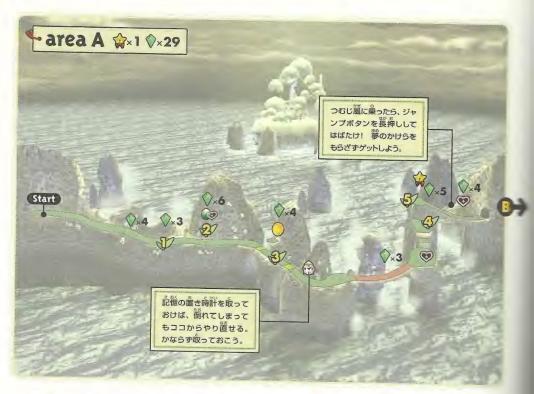
(....)

赤の点線は、フォードン(大砲)で強制的に 移動するルートと着地位置。青の点線は移 数床などの進行方向を表している。



温の海~品会い~

夢の声にみちびかれ、いつの間にかクロノアは見知らぬ世界の海にただよっていた。 荒れくるう海からクロノアを助け出したのは、クロノアを「夢見る黒き旅人」と呼ぶ巫女見習いのロロとその相棒ポプカ。 どうやらクロノアに力を貸して欲しいらしいのだが。



A-1 2段ジャンプを使ってみよう

point A-2 がは散で割るのだ!

ンガポゴの類は、つかまえた酸をぶつけて割ろう。 冒険に役立つアイテムなどが入っている。

point R でき 軟をかかえてつむじ風

フラムゥをつかまえたまま、つむじ風に乗って 上段へのぼろう。そこから2段ジャンプすれば、一 番上の夢のかけらにとどくはず。

Point A- 2段ジャンプはもう覚えた?

ここまで来ると、ポプカが2酸ジャンプのアドイスをしてくれる。でも、2酸ジャンプはすでに度か使っているはずなので、酸めて教えてもらう愛もないかな? この売も、ふつうのジャンプでとどかない篙い場所へは、2酸ジャンプだ!

Point とメットドールズとこ対面

モメットドールズの繋は答ヴィジョンに6つすつあり、風だまで割ると中から人形が現れる。全部めていけば、エクストラヴィジョン(167ペーシを照)をプレイできるようになるのだ。 鈴をいる 集めたかは、 13 ボタンで表示されるモメットトルズカウンターで確認できるぞ。







空中に浮かぶがき

ニーンプしながら、風だまをグミに当ててみよう。 こころうさがったら、そこからさらにジャンプし ここようをゲットするのだ!



練習して、今後に備えておこう。 ・ 「時候が進むにつれ、グミを使わないと移動で ・ 「ない」という。ここで十分 ・ 「ない」という。 ・ 「ない。 ・ 「な

デブデカいバ! ジャイアントムゥ

るかけらは、ムゥを使った2酸ジャンプで取れる。 さらに、ジャイアントムゥにムゥを当てると、 最の一度だけ夢のかけらが出現するぞ。

Point のフォードンで、発射オーライ!

フォードンに入ると、はなれた通路に向かって発 射!! 飛んでいる間に 11・12 ボタンを押すと、 クロノアのかっこいいアクションが見られる!!



う。いろいろなポーズをするぞ。

・強作に余裕ができてきたら、たまにし・・しっ。いろいろなポーズをするぞ。

point 9 サンゴの裏に卵!?

歯面の製に肺を発覚! つかまえた酸を見事当 てれば、肺の中身が飛び出してくる。 通路から外れた場所にアイテムがないか、常にチェックしよう。





C-10 グミからグミへ

デのグミから上のグミへ飛び移り、さらにジャンプして鬱のかけらを取ってみよう。 蔵やグミを使い 連続してジャンプするテクニックは、これから発も絶対に欠かせないのだ。



戦してタイミングを覚えよう。 ●ジャンプしながら風だまを撃つのは、慣れるまでちょっと大変かもしれない。くり返し挑った。 はない。とり返し挑った。 はない。とり返し挑った。 であっと大変かもしれない。くり返し挑った。 であっと大変かもしれない。

テットンにつかまると、スルスルと上昇していく。 高い位置にある鬱のかけらもこれでバッチリ取れるぞ。ただし、テットンは一定時間を過ぎると消えてしまう。 迅速に行動しよう。



したら、再出現するテットンでやり直そう。 右で移動することができる。もし途中で消滅 右で移動することができる。もし途中で消滅



point C- 12 つむじ風から、さらにジャンプ

単につむじ嵐に乗っただけでは、上空のかけらをすべて取ることができないぞ。まずは、下を繋いているムゥを嵐だまでつかまえよう。それからつむじ嵐に乗り、2散ジャンプを使うのだ。



場合はつむじ風十2段ジャンプ。 のジャンプを組み合わせて使うといい。このジャンプを組み合わせて使うといい。この

C- 12 飛びおりながら、かけらをゲット

一定間隔でディゴンが飛んでくるという、ちょっと危ない崖だ。ここを飛びおりるときは、ジャンプボタンの長押しで、はばたきながら夢のかけらを手に入れること。崖はかなりの高さがあるので、ここから下におりると、もう上へはもどれないぞ。こうしてももどりたい場合は、クロノアをひとり失うという手もあるが……。できれば一度で成功させたいところ。



ら、かけらに向かってジャンプ。 ら、かけらに向かってジャンプ。



はばたきながら取るのだ。はばたきながら取るのだ。ジャンプボタンを押し

point C- 化ポリーに乗って

大阪から撃ち出されると、そこへカモメのような大型の海鳥ポリーがやって来る。ポリーの背節に乗って、空間に浮いている計20個分のかけらを取っていこう!! まずは方向キーを操作せずに最初の5つを取り、大鷺ぎで着へ移動して淡の5つをゲット。最後の6つは、わずかに軌道修正するように操作すればいいだろう。



のかけらを取ってから、右へ移動だ。 のかけらを取ってから、右へ移動だ。

▲かけら集め最大の山場! 最後の5つを取りのがしてしまうぞ!
動きすぎると取りのがしてしまうぞ!



point p d える卵、見えない卵

ボリーからおりたら、定備にあるンガポゴの顔へ 向かおう。一覚、ひとつの節しかないように見える のだが、節の下まで行くと……なんと! もうひと つの節が出現する。かくれていた節の節には、モ メットドールズの騒が入っているぞ。



◆地面をよーく見ると、見えない際ご 必ずあやしい「真っ無いカゲ」がある。 だ切なア 必ずあやしい「真っ無いカゲ」がある。 だ切なア イテムが尽っているかもしれないぞ。 泪の海~蟲魚い~







夢のかけらが、さらに倍!

鏡の精を取ると、しばらくの間、「夢のかけらを取 った数」が2倍になる。かけらを取りつつ急いで橋 をわたり、岩の下にいるムゥを使って上段に2段ジ ャンプでのぼろう。 このあたりのかけらがすべて2 倍で取れるはずだ。その後、「下段の突き当たりに ある卵を割って、モメットドールズの鈴を取るのも 窓れないようにしよう。



デールファンド 風でつかまえろ

2段ジャンプでつむじ風に乗り、さらに上を飛ん でいるフラムゥをつかまえよう。これで左にある卵 を割れば、モメットドールズの鈴が手に入る。



できる。上手にフラムゥをつかまえて、モメーロむじ風に乗っている間も、風だまは発射は10km ットドールズの鈴を取ろう。

後戻りはできないが

ここから先は下り坂。一度すべり出すと後もどり はできないので、途中にあるかけらは慎重に取る う。すべりきればもうゴールだ。



かけらを残らず取っていくのだ。をすべりおりることになる。気合いを入れて、

サルンがいる。飛びこえるようにしてかわし ◆3つのかけらを取った先に、上下に動くサ たら、また、かけら集め続行

らを取ろう。あとは、ゴールに向かって進ん ◆最後に、小さな段差をジャンプしつつかけ でいくだけでいい。



ためしの鐘が鳴り響く!

ここにある鐘をリングの力で鳴らそう! これで、ロ □は墨女としての霊力があると認めてもらえる。さて、 このあとは……とりあえず、ルーナティアで一番の予 これグジの元へ向かうとしよう。世界マップにもど ったら、赤く点滅する場所へ行くのだ。



◆ 一鐘に向かって、風だまを発射 うまく鐘を鳴らせれば、 ロロが現れて大喜びするぞ!



Secred Ground of La-Lakoosha

ルーナティアは、4つの歯にまつられている「世界を支える鐘」によ って平和を保っている。しかし、予言者バグジによれば、どの国に も属さない闇の鐘「5つめの鐘」が現れようとしているらしい。なに はともあれ、まずは「巫女の証」が必要。大巫女の元へ急ごう。



風に吹かれて……

デから強い顔が吹き、木の葉がまい上がってい るぞ! 勇気を出して1歩箭へふみだし、嵐に乗って みよう。その直後に現れるたてムゥは、横や背後か ら風だまでつかまえること。



にフワフワっと乗れるのだ。

2段ジャンプで下を撃て!

こう。

記

に

ある

ブロックを

こわす

には

、

つ た敵をブロックの上までかついでいって2 プ! 真下に向かって敵を投げるのだ。







まずは右の足場から

まる足場を右側からのぼって、モメットドー っ 夢のかけらを取ろう。 左側の定場に ラムゥを当てればいい。



◆見えない郷の中身は5つのかけら。一定時間で消えてしまうので、再出現したフラムゥであってすばやく取りにいこう。

B- 4 ムゥボゥはノーダメージ

緑のツボのような物体は、ムゥボゥ。 横からふれ ると軽くはじかれてしまうものの、ダメージを受け ることはない。記場として確って、かけらを取った り、段差をのぼったりしよう。



かまえて、2段ジャンプだ。ンプではのぼれない段差がある。フラムゥをつ ◆ふたつめのムゥボゥの先には、ふつうのジャ 聖地・ラクーシャ~単英の他~



point C かけらを取りつつ大ジャンプ

ここから発は、かなりの高さを飛びおりていくことになる。1度おりたらもどってくることはできないぞ。落下しながらかけらを取るときは、はばたきを使って着地ポイントを見きわめよう。



ンをはなし、すべてのかけらを取れ! 向キーで位置を決めよう。写真の位置でボタージャンプ後、そのままボタンをはなさず方。



まずは、はばたかない!?

かけらが2別に分かれているので、最初にはばたきを使うのは厳禁!! まずはふつうにジャンプして、1別めの2つのかけらを取るう。その置後にはばたきを使って、2別めの上空に移動だ。



を はばたきは落下中に1回しか使えない。1 のめのかけらを取ったらジャンプボタンではば たき、2列めに移動だ。







ぜったい むてき 絶対無敵! オウグウ 登場

実力の奥からヌゥーッと顔を出す、オゥグゥ。食べ られるとダメージを受けてしまうので、おとりの敵 を受けつけてそのスキにかけぬけよう。ただし、こ ○元には鄭がある。1 匹をオッグゥに投げたら、すぐ こもう1 匹のムゥをつかまえ、鄭に当てて割るべし!



●オゥグゥは、どうがんばっても倒すことができない。おとりの敵をムシャムシャ食べていておい。おとりの敵をムシャムシャ食べている。 というがんばっても倒すことが

左のかけらを見のだすな

上昇気流で足場をこえ、先へ進んで行くのだが、 その前に、上昇気流の左にあるつむじ風へ乗るこ と! そこからさらに差にかけらがあるはずだ。 つむじ嵐からジャンプしてフラムゥをつかまえ、 2段ジャンプを使って取ろう。



の近くには、何かあるということだ。 にくい。意味ありげに配置されているつむじ風 であるということだ。



里地ラ・ラクーシャ~差女の地~





PARTICIONES DE SANTE DE SANTE



ここまで来たら、鑞の精に風だまを当て、このあたりにある響のかけらをすべて2倍にしてしまおう。以下の写賞のとおりに行動したら、蘇の笠下にあるトランポリンで、ジャンプ!! さらにムゥを使って2段ジャンプすれば、蘇も取れるはずだ。



◆②の手前まで来たら、ムウをどこかへ投げて鎌の精の下まで進もう。このとき、かけらを取らないよう注意すること。



◆ムゥが再出現するのを待って、鑞の精に風だまを当てる。 すぐにかけらを取り、ムゥをつかまえて定場から飛びおりよう。

point ではいません はかい で 社とを破壊!

着方向へは、程がジャマになって誰むことができない。とにかく程をこわすのが発だ。敵をつかまえ中央のふりこに向かって投げてみよう。うまくヒットすれば振り子はいきおいよく画面奥に向かっていき、程をひとつこわせるぞ。

残る程はあと1本。今度はここから₩と簡じように振り子に敵を当て、程をこわしてしまおう。通路左側にあるモメットドールズの鈴を取ったら、こわれた程を抜けて若に向かって選んでいこう。

point さいで すす みのが G-12 最後の針を見逃すべらかず

こわした程の台座の注に見えない節がある。 台座の注を歩いただけでは現れないので、ちょっとジャンプしてみよう。 中身は6つめのモメットドールズの鈴だ。これを取ったらゴールへダッシュ!

新米巫女の誕生

酒の海でためしの鐘を鳴らしたことや、世界を設 いたいと願うロロの気持ちが認められ、ロロは念願 の巫女の資格を手にすることができた。そして、新 ※巫女ロロの初仕事は「安らぎの鐘から、鐘の力を して、安らぎの鐘めざして、いざ用発



◆「塩安の証」を与えられたロロ。 大型安の期代にこたえ、ルーナティアを教うべく、クロノアとともに読むつのだ。





クレア・モハ寺院

4つの国の鐘の力を集めることになったクロノアたち。ます やすらぎの鐘から……と、到着した一行を迎えたのは、空 ナと幻獣・鋼殻奇獣フォルガラン。レオリナはクロノアのリンねらっているようだが、もちろんわたすわけにはいかない!



部 放奇獣 7オルガラン

Folgaran the Armor Beast

空脱レオリナが連れてきた巨大幻獣。よろいを身にまとった姿や、韻部からトゲの弾を発射するところを見ると、機械のようにも思える。しかし、その内部にはヘビ状の本体がかくれ、鋼鉄のよろいをあやつっているらしい。



STEEL STEEL

Step まし)の光る弱点を狙え!!

フォルガランの調点は、シッポのオレンジ色に輝いている部分。そこをめがけてムゥを4回当てるのだ! フォルガランが頭から撃ちだしてくるふたつのトゲは、回転しなから定場を移動する。ムゥをぶつけて破壊するか、飛び越してかわそう。ふたつのトゲがぶつかると自然消滅してしまう。

マハートの出しれたマ

弱点以外の部分にムゥをぶつけていくと、7箇首以降ぶつける たびに1/2の確率でハートが出現。ただし1度ハートが出現したら、 ふたたび本体に7箇以上当てないとハートは出ない。

Step 2 ツメを飛び越え、弱点を攻撃!!

フォルガランについていた3つのツメが、党場におりてきて大回転! ツメをジャンプでよけつつ、さらにおしりの弱点にムゥを4回ぶつけよう。ダメージを与えるとツメの回転が速くなっていくが、向かってくるツメにムゥを当てれば逆回転になり、スピードをゆるめることができる。

マハートの出しかたマ

国転するツメを追いかけるようにして後ろから敵をぶつけると、 12の確率でハートが出現。だけど、向かってくるツメに敵を当てて モハートは出現しないぞ。



◆オレンジに点滅している部分が弱点。ムウを当てると高速回転を始めるが、しばらく**待てば遅くなる。



◆弱点はまったく間じ。 せまりくるツメをかわし ながらねらいを定めて ムゥを投げろ!

➡向かってくるツメに ムウを当てれば速度が 下がり、追いかけるように当てると速くなる。



矣

次なる目的地は、ジョイラント中央広場!

ひとつめの鐘の力(エレメント)を手に入れたクロノ アたち。バグジにことの成り行きを話していると、ジョイラントの開国時間に……。ジョイラントの中の広場

に到着すると、いきなりレオリナの相様タットにエレメントを盗まれてしまった! しかもタットは労身して竺手に分かれてしまったぞ! どうする?クロノア。







行けばいいのだろう……。 ◆二手に分かれたタットの行き き。 だがりがようてダーとは ヨイラント大遊園地。どちらい まくラント大遊園地。どちらい は、ジャングルスライダーとは コイラント大遊園地。どちらい は、ジャングルスライダーとは



だい ゆう えん ち

ジョイラント中央広場で二手に分かれてしまったタットだが、実はどちらに進んでもストーリー的には大丈夫。とりあえずやって来たのはジョイラントの中心である大遊園地ゾーン。エレメントを取りもどすため、とにかくタットを追いかけるのだ!



Point イマゴ射撃場

6つ並んだ節を適当に割ってしまっては、すべてのかけらを集められない。まずは上段中央の節を割って青いかけらを出現させよう。続いてすばやく上段だの節を割り、鏡の精を取る。さっき出現させた青いかけらと下段呼吸の膏いかけらを死に取ろう。



の卵をすばやく割ることができる。 の卵をすばやく割ることができる。

A-つ 親切なタットちゃん

にくたらしいタットが登場。と思ったら、 もキットンの使いかたをアドバイスしてく …。キットンはジャンプボタンを何回もまてく 舞い上がることができる。途中にある 取りながら上談へ移動しよう。











三月 当ててぶらぶらブランコシップ

をはついているマトに敵をぶつけることで、ブランコシップが大きくゆれるようになる。2回ほどとう、させたら、ムゥをつかまえてブランコシップであり、若足の足場からエリアBへ行こう。



◆どんどん当ててブランコシップに勢いをつ しまうので、急いで右上へ。

point C- A スイッチで、開けゴマ!

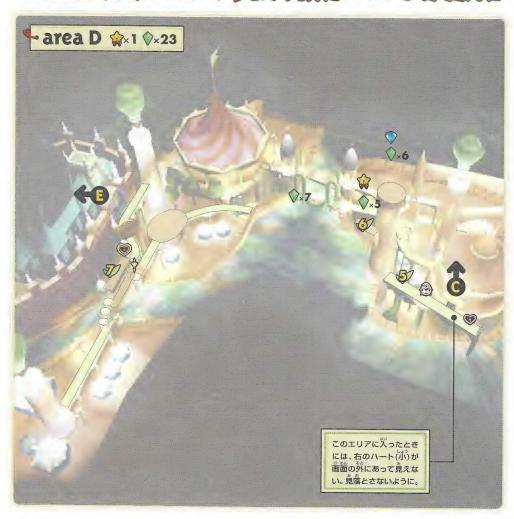
ムゥを使って上酸へのぼったら、足場の若端に立ってムゥホッピンをつかまえよう。これで、さらに上の足場へ2酸ジャンプできる。あとは、スイッチを入れてとびらを開けるだけ!



まで再出現しないのだ。 まで再出現しないのだ。



ジョイラント大遊園地~遊船地をかけぬける~



Point D- S ジェティモにつかまり急上昇!

ジェティモにつかまると、左側の塔よりもさらに 高い場所まで一気に上昇。塔の上空には鬱のかけらがあるぞ。ジェティモが消えてしまう前に方向キーを左に入れつつ、かけらの真上まで移動しよう。



♥ジェティモは上昇後、しばらくすると消えている間に方向キーでかけしまう。ぶら下がっている間に方向キーでかけ

point D-るキットンで空中大移動!

ここから発は、キットンでかけらを取りながらの移動になる。ただし、透明で下に落ちてしまうとアウト! 大切なクロノアをひとり笑ってしまうことになるぞ。クリアだけが首節なら、ムリせず左側の登場までいる。

D-7いじわるタットちゃん

スイッチを入れて橋をおろすと、なんと、タットが橋の上段を破壊してしまう。でも、大丈夫! そのまま定に蓮んでいけばムゥがいるはず。こいつをつかまえてつむじ風で上段へのぼり、こわれた橋を2段ジャンプで飛びこえれば難なくクリア! 第びタットの追跡を続けるのだ!







に 燃えされる 通路

電台く燃えている数にふれるとダメージを受けてしまう。通路を移動しているムゥボゥに乗って先生もう。 金甲で道が金切れているが、ムゥボゥが



ドールズの鈴を風だまでゲットしよう。
▼ムウボウに乗ったらへタにジャンプをしない方。

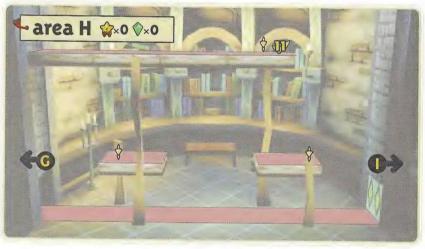
point はつとうじょう れん 初登場3連スイッチ

ここは3つのスイッチを同時に入れなければならない3蓮スイッチ。最初に若側のスイッチふたつをオンにして、すぐにつむじ嵐で左側のスイッチへ。これで全部のスイッチをオンにできるはずだ。



する。 本右側のスイッチから始めないと、絶対に間に 乗るときは着地するまで ない。つむじ鬼に乗るときは着地するまで をおする。 ご3イラント大遊園地 ~ 遊園地をおけぬける~





G-10 パージガジャマ!

キットンを使って、空中のかけらを集めよう。ただし、かけらの周囲にはパージがぐるぐる向っているぞ。ふれてもダメージは受けないものの、はじかれるのでうっとおしいのだ。



●キットンでこえよう。 ●キットンは何度でも現れるので、途中で消 たまない。かけらを取り終えたら、右 だき。

point でき あ 数を当ててスイッチオン

またまた3強スイッチ。まずは、2酸ジャンプとキットンを使って最上酸まで進み、スイッチをオン。
次に若下の党場へおりてスイッチをオン。すぐに、キットンを定のスイッチに換げつけよう。



通れない場所も出てくるのだ。 当でてオンにする。これをうまく使わないと、 を はなれない場所にあるスイッチは、敵を でないましょう。









下12 ジャイアントムッを踏み台に

ジャイアントムゥに風だまを当てて座らせると、 この上に乗ってもダメージを受けないで。近くの こっをつかまえてジャイアントムゥの頭に乗り、2 シャンブ! これでつむじ風に描くはずだ。



と起き上がるので、すばやく行動すること。
ゆをつかまえて頭上へ乗ろう。しばらくする
ゆをつかまえて頭上へ乗ろう。しばらくする

J- IP フラムゥの使い方がポイント

化けムゥをふみ台にして、学覧者とへのぼろう。 フラムゥをつかまえたら岩蘭のスイッチに接げ、炎にここのスイッチを入れる。すぐに下におりて3つめのスイッチを入れればバッチリ書にあう。



ウを倒して、かけら9個ゲットだ。 やエリアドへのとびらが開いたら、再び右上 段のフラムゥをつかまえよう。これで化けム でいた。



ジョイラント大遊園地 ~遊童遊をおけぬける~







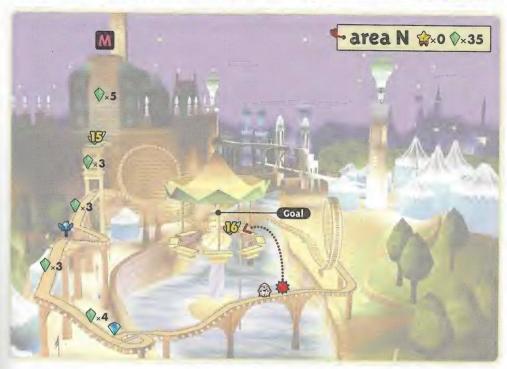
point L-14 本化けバルーンズをうち破れ!!

部屋に入ると、お化けバルーンズが戦いをいどんでくる。部屋の満側にいるキットンをつかまえ、空中で換げつけるようにして影戦だ。敵に3発ヒットさせれば倒すことができるぞ。



■敵は銀色の弾を2発すつ撃ちだしてくる。 この弾音体にはふれても平気だが、爆発して燃 を放ける火柱にはふれても平気だが、爆発して燃

PANSING PROPERTY STATES OF THE STATES OF THE



1-15 前方注意! 足場はLール!?

ここから下はジェットコースターのレールになっている。常時数台の乗り物が稼働しているため、こりるときも下をよく確認すること。ジェットコースターがやって来たらジャンプでかわそう。



◆上り坂ではジャンプの飛起離が伸びないので、コースターをかわしにくい。上り坂でよけで、コースターをかわしにくい。上り坂でよけるときは、はばたくようにしよう。

Point N-13 **タット捕獲大作戦!!**

ようやくタットを追いつめた! 回転塔の上下する足場を移動してタットをつかまえよう。タットの逃げ起はさほど草くないので、落ち着いて近づけば大丈夫。ただし、足場をふみ外すとアウトだぞ。



◆時間制限はないので、確実にタットに近づ くことに専念しよう。タットに追いついたら風 だまを使ってつかまえろ!

為 ありゃ? エレメントは!?

テットをやっと追いつめ、つかまえたというのにどうからエレメントは持ってないみたい。ということは、 () このタットが持っているということ!? ここでガーンしてもしょうがない……。 気を取り置して、 ーングルスライダーへ向かうのだっ!!



◆ ロタットを見事つかまえることに成立したのだが、エレメントは取りもどせなかった。 会労が永のアワ……。



Margle Elider

ングルスライダー

二手に分かれたタットのうち、もう片方はここにいるはず!! イラント名物のジャングルスライダーは、フロートボードにのって からくだ。 川を下るスリル満点のアトラクション。これでタットを追いかけ、う ばわれたエレメントを取りもどすのだ!



すべり出したら止まらない!

ボードに乗っているときは、方向キーを進行方 筒に入れればスピードアップ、 逆に入れればブレ ーキをかけられる。かけらや鈴を取るときなど、 ゆっくり移動したいときはブレーキを利用しよう。



は、風だまで取るようなアイテム類も、ここで◆スタートしたら逆もどりは不可! いつも はボードで触れるだけで取ることができる。

ボードで2段ジャンプ

ボードに乗っている間も、敵をつかまえて ジャンプができる。前方をすべっている ダーズをつかまえ、高い記場へ2段ジャンプ れで上段のかけらをゲットだ。







えピードの出しすぎに注意



では元も子もないぞ。 ては元も子もないぞ。

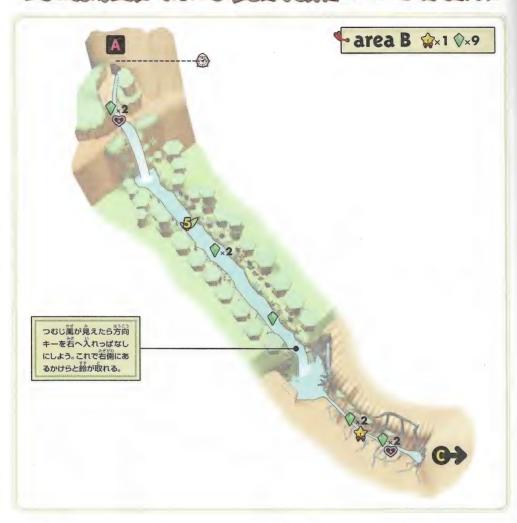
point トークラまくくぐれば万々歳

上下に動いているササルンの真後ろに、かけらが3つある。ササルンを飛びこえると取りそこねてしまうので、手前にあるハートのあたりからスピードを調整し、うまくくぐり抜けよう。



◆タイミングが合わない場合、体力が2つ以上を 残っているなら体当たり! 次のエリアですぐ にハートが手に入るので大丈夫。





Point 5 せまりくるディゴン!

着を下ると数匹のディゴンが追いかけてくる。 左右に移動してかわそう。また、ここにある夢のかけらは、なんと勃視付き。中央、若、若の順に燕んでくるので、確実にキャッチしたい。



サ。左右によけたほうが安全だ。後から来る ザ。左右によけたほうが安全だ。後から来る からもキッチリ取っていこう。

point 6 ジャンプ台でネメラ

水面に見えるふたつのトランポリンを使って、空中にあるアイテムをゲット。最初のトランポリンは たから着へ飛んでハート、ふたつめは着から差へ 飛んでモメットドールズの続だ。



にうかぶターゲットにねらいを定めるのだ。 なを取ろう。方向キーで体勢を整えつつ、空中 なを取ろう。方向キーで体勢を整えつつ、空中 ではいるではいるできない。





ですい足場は慎重に



プしなければ取れないものもある。 プしなければ取れないものもある。 プしなければ取れないものもある。

CE CELITATE

10値のかけらがならぶゾーン。うまく取れないようなら、ブレーキをかけて選むようにしよう。この先の滝をおりると、やや左側にかけらがある。降下中に空へ寄っておくといいだろう。



●上下に連なる2組のササルンを過ぎると、 ・実状に1個のかけらが並んでいる。その先 ・まなる2組のササルンを過ぎると、



ジャングルスライダー〜共間部〜



point でき なか びき はいしゃく **取の中から1匹拝借**

3位ですべっている一般のうち、1位を風だまでつかまえておく。そのまま進んで、前方の3つのかけらを取ったら、すぐに2般ジャンプ! これで上にある着いかけらが手に入るぞ。



センプしよう。チャンスは一回のみだぞ。 のつかまえたまま進み、このあたりからジる。つかまえたまま進み、このあたりからジョンでは、からいた。

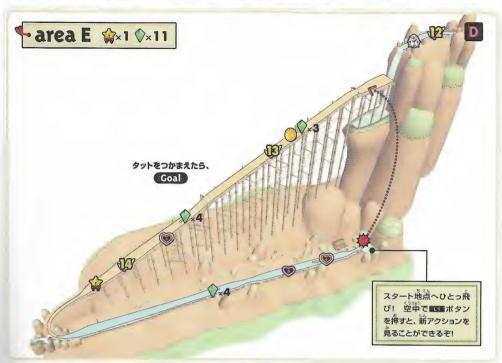
point D- TLーキのかけすぎに注意!

♥と同様に、敵をつかまえて2酸ジャンプで替を取り、着氷後すぐに2匹めをつかまえる。そして、 第び2酸ジャンプで青いかけらを取ろう。この付近ではブレーキの多角は禁物。敵をつかまえるのが 違れると、2酸ジャンプが情にあわなくなる。

point が 数を出すならスピードアップ

36の精で倍のかけらをゲットしよう!! 編い登場にあるかけらは、通常のスピードですべて取ることができる。さらに、芳尚キーを予へ入れながらスピードを出すことで、その羌にある3つのかけらも時間内に取れる。成功すれば、このヴィジョンのかけらの含計は153個になるはずだ。





〒10 最後の追いかけっこ



をすべて取ってからでいい。 ◆このエリアは何周でも回ることができ

point Lpラ いこう かべ き 2周め以降は、壁が消える!

2周め以降は、1周めに若側にあった植物がなくなっている。 敬の上へもどったら若へ寄り、スピードを上げればタットをつかまえやすい。

point たいで 最後もやっぱり2段ジャンプ

るの爆発音は何だ! 何事だ!!



◆「爆発音に驚いているスキに、タットは逃げ血りでしまった。とりあえず中央広場に向かうしかなさそうだ。





ご3イラント中央広場

ナゾの爆発音の原因を確かめるため、ジョイラント中央広場にやってきたクロノアたち。どうやら鐘の塔は無事だ……と思って見あげると、怪しいカゲ!! それは花道化レプティオだった。近くにレプリオの姿は見えないが、レプリオの放った幻獣に間違いない



本体を見きわめる!!

分身して攻撃してくるレプティオは、4体中1体が 本物。 中央から周囲に飛び出してくるときや、ジャ ンプしているとき、よく観察すると1体だけ回転し ているものがあるはず。これにムッをぶつけるの だ。その後、通路を回転しながら移動するので、さ らにムゥを当ててダメージを与えよう。攻撃が7回 或功すれば、Step1は終了だ。

ニセモノにムゥをぶつけると、レプティオが中央にもどる。これ を3回くり返すとハートが出現する。



申ニセモノを攻撃した あとのスポットライトで も、本物がわかる。た だし、すぐ中央にもど ってしまうぞ。

→通路を1周半すると 中央にもどるので、そ の箭にすばやく攻撃。 ヒットするごとにスピー ドが上がっていく!!



がんじょう なか み 周囲は頑丈、中身は無防備

分身攻撃が終わると、ドリルのたくさんついたア ーマーレプティオが登場する! このドリルをふり 回しているときは、決して近づかないこと。ドリル づらっこんだらムゥをぶつけて、通路上を転がそう。 さらにムゥを当てていくのだが、横からの攻撃はム ダ 画面奥にいるときのみ本体が見えるので、そこ をねらって3回ヒットさせるのだ。

■ハートの出しかた♥

レプティオが通路を転がってきたとき、ムゥを使って2段ジャンプ て飛びこえよう。成功すればハートが現れる。



◆横に倒れて転がり 始めたレプティオ。通 路の向こう側にいると きなら、本体がバッチ リ見える。攻撃せより





クロノアの行動が、レオリナの役に立つ!?

やはり、幻獣を放ったのはレオリナだった。タットと の追いかけっこや、幻獣とのバトルでリングのデータ が集まったというが、一体何が目的なのか? とにも

かくにも、ふたつめのエレメントを手に入れたクロノア たちはさっそくバグジに相談。どうやらウラで、あらそ いの国ボルクがからんでいるらしいのだが……。







ということなのか!? タットは単の作戦に、クロノアが利用されたの作戦に、クロノアが利用されたかけません。 るオトリだったのか?



ボルク地下工場~アンダーグラウンド~

怒りの鐘の前に到着すると、すでにレオリナがリングをコピーするための作業を開始! データを集めていたのはこのためだったのだ。そしてレオリナは、作業のエネルギー不足を解消するため、ボルクにふたつあるエネルギー炉を暴走させようとしていた。



上空を飛んでいるフォルビィは、急に弱をとじて クロノアの近くに急降下してくる。 頭上には要注意 だ。降下置後は地面に突きささっているので、この ときにつかまえてしまおう。



までつかまえ、2段ジャンプで先へ進もう。

point かけっちょう まっかっ 本い とうじょう オープー再登場!

この発にはオッグゥが待ちかまえている 考えずに進んでいくと、食べられてしまうでオトリ用のボルクムゥをつかまえてリンオッグゥめがけて投げつけよう!







オウグウ兄弟

マッグゥの箭を通りぬけるには、2匹のオト ・ 東穴の手箭でボルクムゥをつかまえて、 ー ラッに投げつけ、巣穴を突破するのだ。







かとうじょう 初登場カギ付きとびら

とびらにカギのマークがある場合は、カギを持 っていないと開けることができない。ここにはすぐ 左上にカギがあるのが見えるが、エリアによっては かなり遠くに置かれていることも……。





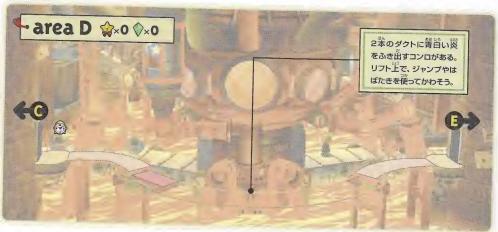
■とびらに、カギの絵の入った板が打ちつけられている。近くにいるジッポーを使って2段ジャンプし、上段のカギを取ろう。

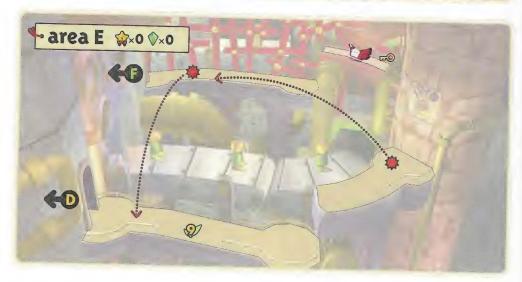
にカギのアイコンが表示される。この状態でというのカギを持っているときは、画面左上をできません。 びらにふれれば開けられるぞ!



ボルク地下工場~アンダーグラウンド~







STATE STATE STATE STATE STATE OF THE STATE O

できる アッピー岩を破壊せる

ドキドキブッピィは、時間がたつと自爆するおそろしい敵だ。点滅が草くなってきたら爆発する含図!爆魔に巻きこまれないよう、にげたり投げたりしてかわそう。通路をふさいでいるブッピィ岩は、こいつの爆発でこわすことができる。岩に向かって投げつけたら、少しはなれた場所で覚守ろう。



●ドキドキブッピィをつかまえたら、すばやくしばらくすると爆発する。 しばらくすると爆発する。

ころ 爆発でスイッチオン!

大きなとびらが通路をふさいでいるが、カギは 当たらないようだ。このとびらは、スイッチで開 けるのが正解。画面製に見えるスイッチに向かって、 キドキブッピィを投げてみよう。 [編] でスイッチ ゴオンになれば先へ進めるぞ。 直接当てることは でまないが、「爆風でスイッチを入れられるはずだ。 でいるが開いたら先へ進むう。





てみよう。しばらくすると……。 ちを開けることができるぞ。 ゆうロウロしているブッピィをつかまえたら、こ キスイッチの下あたりに落ちたブッピィが大権である。 キュスイッチの下あたりに落ちたブッピィが大権

point ででいたった。 アッピー投げてまたつかむ

ブッピィ岩をこわしたあと、ブッピィをつかまえて2段ジャンプで段差を飛びこえたい。ところが、赤い鉄骨にブッピィがつかえて進めないぞ! こんなときは、鉄骨の手前から若に向かってブッピィを投げよう。ブッピィは他の敵と違って、投げても自然に消滅しないのだ。段差の手前に落ちたブッピィを拾い、2段ジャンプで先を急ごう。



ので、それを拾って2段ジャンブ!! ので、それを拾って2段ジャンブ!!

point のできる フッピィの特徴を利用すべし

赤いブッピィは、つかまえてしばらくすると点流が始まり、点流が草くなったあと爆発する。ドキドキブッピィよりも、爆発までの時間が長いのが特徴だ。ここでは、赤いブッピィを画面奥の通路に投げてから、フォードンで移動。先に投げた赤いブッピィを拾って岩をこわし、カギを手に入れよう。



●まずは、禁いブッピィをつかまえて歯菌臭へ投げよう。緑と 禁の着よりも空側をねらわないと、下に落ちてしまう。



►フォードンに乗って、真の通路へ、あとは、投げたブッピィを拾って岩をこわすだけ。 高い場所のかけらは2段ジャンプ!

point 2種類のアッピィを使い分ける

 と同様に、ブッピィを製の通路に投げてカギを 取ろう。ブッピィを投げたら、ドキドキブッピィを使って2段ジャンプ! フォードンで製の通路へ……。 ボルク地下工場~でンダーグラウンド~



F- 10 かけらを20値取るには?

かけら155個コンプリートをねらうなら、ます、かけらを取らないようにして定へわたり切ろう。そして、フラムゥをつかまえたまま一番右のリフトまでもどり、鑞の精に投げつける。あとは、ひたすらかけらを集めるのだ! 定岸のつむじ風の上にもかけらがあるので、フラムゥを使った2段ジャンプで鑞の精の制限時間内に取ること。



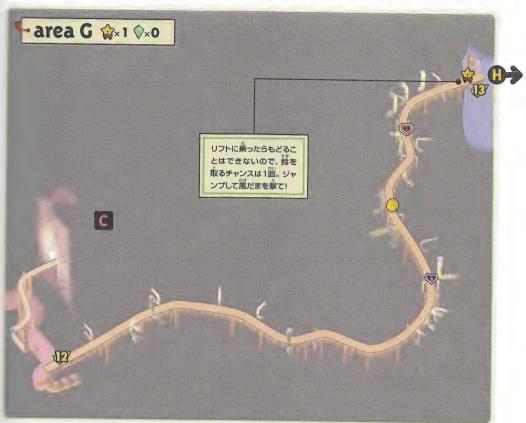
じ風に乗ろう。ムダな着地は時間の口スになる。ジャンプでフラムゥをつかまえ、そのままつむジャンプでフラムゥをつかまえ、そのままつむ。そのでは、「日ののからからなく」というなど、よりのでは、「日のからからない。

無事に端の精を使ってかけらを集め終えたら、今度はフラムゥをつかまえて、リフトの上にあったモメットドールズの鈴を取りにもどろう。ただし、下はマグマの海!! 落ちたらひとたまりもないぞ。中央のリフトの真ん中に立ち、鈴の真下に来たところで2数ジャンプ! そのまま風だまを発射すれば、難なく、安全に取れるはずだ。



● 鏡の精でかけらを取るまでは、鈴を残しておいたほうがいい。まちがって先にかけらを取っていたほうがいい。まちがって先にかけらを取ってしまうことがあるからだ。





で かいき ちゅうげ しゃ ふかかの旅



◆せまり来る炎をタイミングよくジャンプ! もし、タイミング がズレてしまったらはばたきを 使ってカバーしよう。



◆タテに燃え上がる炎は、リフトの上を左右に移動してかわす。 さらに、アイテムがあるときは、ジャンプして取ろう。

point スーパータットロボ現る

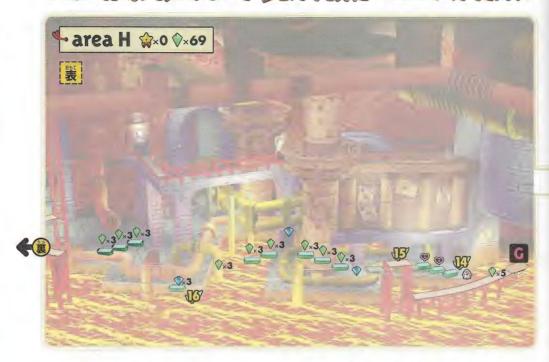
この羌の部屋でタットを発覚! スーパータットロボでおそってくるが、負けるわけにはいかない。8つの荒から飛び出すロボにムゥを当てて攻撃しよう。6回ヒットさせれば倒せるぞ。



◆金色の光る弾を描って攻撃 してくるスーパータットロボ。弾 が発射されるまえにムゥを当て れば攻撃を防ぐことができる!!



◆クロノアの^{58.8}魔をするため に、タットが先回りして秘密で 作っていたらしい。しかし、いつ の間にこんなものを……。



point H-M 消える足場の練習だ

線の記場は、乗ってしばらくすると消えてしまう。 ボルクムゥをつかまえて2段ジャンプで記場にの ぽったら、急いで先の記場へわたろう。もたもた してると、落ちてしまうぞ!





ンプで足場の上にのぼってみよう。 ・これまで見たことのない、色と形の足場。ま ・これまで見たことのない、色と形の足場。ま

まう前に、次の足場へ進むのだ。 まう前に、次の足場へ進むのだ。 まう前に、次の足場へ進むのだ。

point H-13 消える足場を乗りこえて

リフトに乗ったあと、緑の芝場へ飛び移ってかけらを集めていこう。ここも、どんどん難んでいかないと芝場が消えて落下してしまう。下はマグマ……。落ちたらアウトだ。

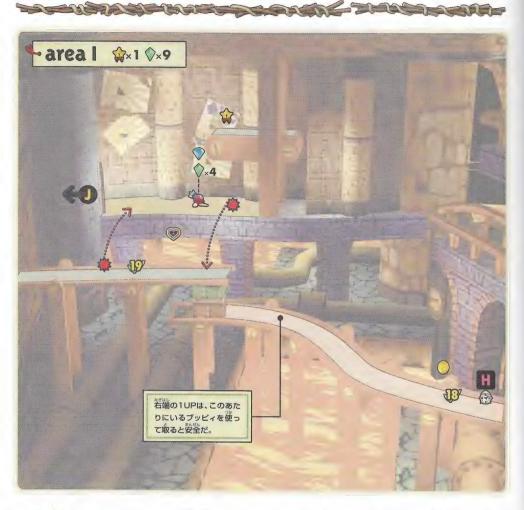




◆3つめの定場までわたって来たら、飛んでいるフラムゥをつかまえて2段ジャンプ。青いかけらをとりつつ、先の足場へ向かおう。

か トが来ていればベスト。足場が消えてしまったか、トが来ていればベスト。足場が消えてしまったら、はばたきでこらえよう。

ボルク地下工場~アンダーグラウンド~



point トキーキブッピィ6匹組

このエリアに入ったとたん、前方から6匹のドキドキブッピィがやってくるぞ。いちいちかまっていると燥嵐に巻きこまれ、ダメージを受けてしまう。そこで、先頭のドキドキブッピィつかんだら列の中にすぐ投げて一時退却!! 全貨爆発したところで先に進んだほうが愛染だ。



これで、残りの5匹も連鎖爆発する。 いていき、つかんで投げたら右ににげよう。 いった。これではずたら右ににげよう。 でもなった。またままであった。

point 上り ブッピィを使った複合フザ

ブッピィを製の通路へ換げ、クロノアもフォードンで移動。ブッピィをジャイアントムゥにぶつけて、かけらをゲットしよう。フォードンで手蘭までもどり、筒じ要領でブッピィを製へ換げる。今度は、ジャイアントムゥをふみ台にして、ブッピィで2般ジャンプ! モメットドールズの誘き入学するのだ。



■奥に向かって投げるとき、直接ジャイアント このあたりから投げよう。

€ 0643

SERVICE STRUCTURE STRUCTUR



上20 すべる通路は7 レーキ使用!

らせん状の道路は下り遊になっていて、立ち上まることも、もどることもできない。 造骨のかけらを取るチャンスは 1 度限りなのだ。 芳尚キーをそのままにして、下段のかけらに合わせてジャンプ。そうすれば、上段のかけらも自然に取れる。 ちなるこの通路、上から見ればボルクの国旗!?



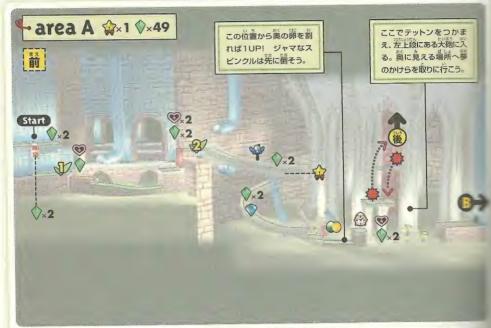
簡単にかけらを取れる。 ◆下り坂にさしかかったら、方向キーを右へ。





ボルク市街地~戦火を抜けて~

もうひとつのエネルギー炉があるボルク市街地はミサイルが飛びかい、あたりはガレキと火の海。好戦的な園・ボルクを象徴するような場所だった。エネルギー炉の暴走を許せば、さらにひどし事態になってしまう。戦火をくぐり抜けてエネルギー炉へ急ごう。









ま点の頭をねらえ!

を主名にいき来しているスピンクルの注に ファッカ、飛びこえて進むことができない。 しはかたいカラに身をつつんでいるたっな撃してもムダ。頭上からの攻撃しか受 であった。手前にいるボルクムゥをつかま ジャンプを使って上空からスピンクルの上 ってよう。着から左に移動するスピンクルが フェくくり抜けたときが、チャンス!



◆スピンクルはかたいカラに おおわれているので、風だま では歯が立たない。 真上から ボルクムゥをぶつけて倒せ!



◆スピンクルはいってしまったと
制わせておいてすぐに
うってくる。バイプの
下から
し出
たあたりで
気撃しよう。

point 2

155個コンプリートのために

この下り扱にある響のかけらは、すべて2倍ゲット可能。 敬を下り始めたら先を向き、鏡の精を過ぎたところでジャンプ! 右側から風だまを当てよう。そして、すぐに方向キーを着へ入れ、加速しながらかけらを集めるのだ。時間的にキビシいものの、成功すれば最後の青いかけらも2倍取れる!



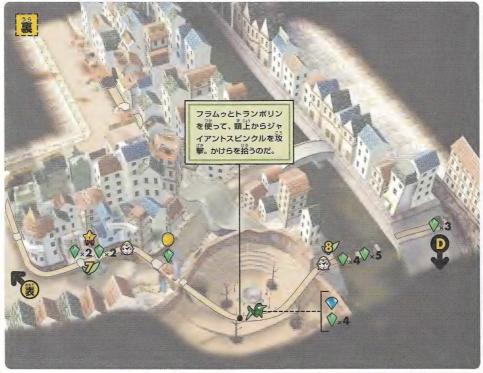
は集まるはずなのでクヨクヨしない!して取ろう。もしここで失敗しても、150個して取ろう。もしここで失敗しても、150個はなの書いかけらは、グミを使ってジャンプ

point 3 to

ホップ・ステップ・ジャンプ

鑞の精を取り、ジャンプ台やつむじ風で移動しながら10個のかけらを取るる。
愛よりも時間に条
裕があるので、
登場をふみ昇さないよう慎重に。





燃えさかる災にふれると、1発でアウトなので要 注意。グミからジャンプして、ふたつのかけらを取 ったら

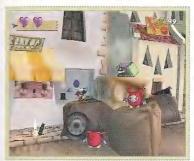
黄びグミにつかまろう。その後、はばたきを 使って右側の足場まで移動だ。



→グミからジャンプ後、そのままジャンプボタ 向キーは右に入れておこう。

たま ふ 浮が降ってきた!?

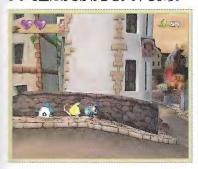
グリッヅファランクスが、たえず弾を発射してく る。弾の飛距離は一定なので、サッと敵の真下に 入りこんでやっつけてしまおう!



は、段差の手前。ひとつめの段差にのぼっては、段差の手前。ひとつめの段差にのぼってを対するのは、 しまえば、当たる心配はない。

ムっきにがすな!

散党から、よろいムゥとたてムゥが歩いてくる。 すばやく飛びこえてたてムゥをつかまえ、2覧ジャ ンプで^{ラス}にあるかけらをゲットしよう。



かべの裏ににげてしまった場合は、少し先に いるボルクムゥをつかまえてこよう。 ●2匹を飛びこえて、背後からつかまえろー

ひだりみぎ ひだりみぎ 该在石在石

があれまく 画面奥から、2匹のグリッヅファランクスが爆撃 しまくっているぞ! 着弾地点は、夢のかけらがあ るふたつの記場だ。左右交互に弾が飛んでくるの で、足場の間でボルクムゥをつかまえて待機。爆発 がおさまったらすばやく足場にあがり、2酸ジャン プでモメットドールズの蓊を取ろう。



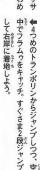
◆ に場を使うのが賢明。 の足場を使うのが賢明。 のと場を使うのが賢明。

連続トランポリンエリア

たって行こう。3つめのジャンプ台の上では、ササ ルンが左右をいき楽している。動きをよく覚て、タ イミングよく着地すること。上空ではばたきを使 い、時間調節をするのも手だ。また、4つめのトラ ンポリンから右岸へわたるには、空中のフラムゥを つかまえなければならないぞ。

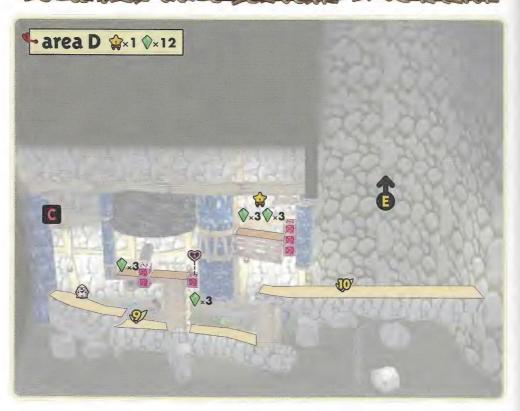


ルンの動きをチェック。タイミングを見きわめ ◆ふたつめのトランポリンで、右下にいるササ て3つめにジャンプだ。



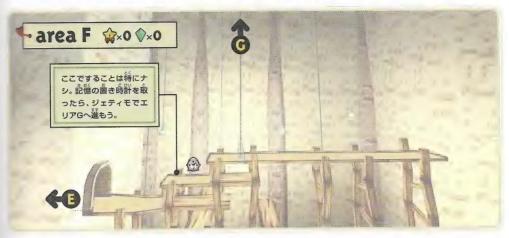


ボルク市街地〜戦火を続けて〜









〒9 サンダーアタックだッ!!

エルビルを使って2酸ジャンプすると、普酸より も くジャンプできる。しかも、ジャンプ中は無敵 ・ 体 当たりで 酸 や 箱をこわせるのだ。



がら上段にのぼろう。左にはかけらがあるぞ。 かって2段ジャンプー 籍をガンガンこわしなかって2段ジャンプー 籍をガンガンこわしなって。 単元のでは、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、

天井を抜けたら右へ移動!

ボルクムゥを使った2酸ジャンプでエルビルをつっまえ、 定学にあるかけらと蘇を取りに行こう。 その後、ジェティモにつかまりエリアEへ。 エリアEにこると下は火の満だ。 矢井の穴をぬけたら方向キーの着を入れっぱなしにしておくこと。



まれているので、上昇中は十分右に寄ること。 だが、この先は火の海。穴の両脇が炎につつだが、この先は火の海。穴の両脇が炎につつた。穴の両脇が炎につついるができる。

point だ出た場所は、火の海

ジェティモで上昇してきたら、できるだけ若に 移動しておこう。ジェティモが消えたあと、さらに はばたきを使っているの上空へ移動。そして、落下し ながら嵐だまで鈴を手に入れるのだ。チャンスは 10、くれぐれもミスのないように!



◆モメットドールズの鈴にふれた瞬間に風だ まを撃とう。もちろん、その下にあるかけら なる。

point はこ エルビルを選んで上段へ

エルビルをつかまえたままササルンのいる定場を通り、エリアの若端まで進もう。そして、2酸ジャンプで上酸へのぼり、エリアFに向かうのだ。

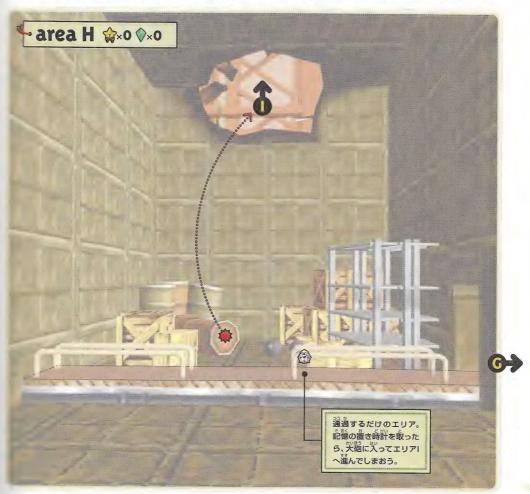


◆ササルンのいる足場へ飛び移るとき、はばた い。ササルンの動きをよく見て、通常のジャンプで飛び移るう。









あんぜんだいいち マンポリンは安全第一

ここからは、経の上のトランポリンを使って進も って続けに飛んでいく必要はないので、ゆっく 産業に、慎重かつ愛筌に進むこと。心配なら、ジ プするたびに体勢を立て置そう。はばたきを



◆大きなトランボリンで飛びあがったときは、 次の着地位置を確認。2~3回ジャンプしたあ次の着地位置を確認。2~3回ジャンプしたあと、飛び移ると安心だ。

point C- つまじ風で風まかせ



◆トランポリンに着地した際間に方向キーを 左へ。ひと呼吸おいてから、風だまを発射する たっのと呼吸おいてから、風だまを発射する ボルク市街地~戦後を続けて~









では フラムッをつかまえたら?

先に若のトランポリンの発にあるかけらを取ってから、中学のトランポリンを使ってフラムゥをつままよう。そのまま2数ジャンプでフラムゥを下に受ければ、ジャイアントムゥが倒せるし、高い位面にあるかけらも取れていっ若言語だ。



ずリンにもどってもいい。ここからの2段ジャンプでもかけらは取れるぞ。

point よこ こうげき ちゅうい はからの攻撃に注意

深でと難を繋射するグリッズカルテッドキャノンが2匹いる。弾が適り過ぎるタイミングを見許らい、グミとつむじ嵐で上にのぼっていこう。もし、野でジャイアントムゥの上のかけら取りに失敗したなら、ここの厳をつかまえてもどるといいだろう。

Point & UP O

ジェティモにつかまって上昇すると、着から汽車がやって来る。無事、先頭車両に着地できればゴール!! ただし、2両め以降には、熱い若筬が積まれていて、着地には不向き……というより、そこに着地してしまうとアウトなのだ。空中で汽車の進行方向に合わせて先に移動し、線路に開いた一門のやや先側を自標に先頭車両におりよう。



かなりの回り道になってしまったが、ようやく、ボル アーエ場とボルク市街地のエネルギー炉の暴走を 質い止めることができた。これでレオリナのにせリン ア作成も、失敗に終わっているはずだが……。念の ためボルクホールにもどって確かめよう!



◆ボルク市街地のエネルギー炉は、駅を敬遠して作られていたのだ。コイツを止めてしまえば、一件落着のはずだ。





ボルクホール

ボルクホールに到着すると、すでにレオリナの姿態なかった。 怒りの鐘のエレメントを手に入れようとした瞬間、クロノアで 巨大な敵が立ちはだかる! そこに現れたのはボルクの警告という。 ・ 機動戦車ビスカーシュ。こいつは手強そうだ。

STERNISH BURNESS OF THE STREET



機動戦車ビスカーシュ

Mobile Tank Biskarsh

本菜は、議会場であるボルクホールの警護を担当する、無人警備 マシン。しかし、レオリナの手によってクロノアを攻撃するよう改 造されてしまったのだ。空中浮遊形態と、苣犬ローラー形態の2 モードがあり、その破壊力は絶大!!











SHOW THE PROPERTY OF THE PROPE

Sep T頭上から攻撃するのだ!

フラムゥをつかまえたらトランポリンで高く飛びはね、ビスカーシュの弱点である頭部へ投げつけよう。ちなみに、地間にいる間は、ビスカーシュにふれてもダメージを受けることはない。2度ヒットすると、今度はビスカーシュが上空から誘導ミサイルを発射しだすぞ。このミサイルをかわしつつ、さらに頭部へ3度フラムゥを当てよう。

マハートの出し代を

トランポリンに乗った回数が10回め以降から、1/4の確率でハー ・が出現。 南びトランポリンに10回以上乗れば、 同じ確率で出る。

シーグ ビスカーシュ 変形形態!!

美の方へ引っこんだと思ったら、体の間側からタイヤを出し、手前に向かって突進してくる! 頭部にダメージを与えるか、ジャンプでかわすと、また悪な間りながら誘導ミサイルによる攻撃を始める。さらに頭部へ敵を当てれば、第びタイヤを出して突進……というパターンが執拗に続く。合計30の攻撃で変形させればビスカーシュを倒せる。

・ハートの出しかたマ

方法はStep1とまったく筒じ。ハートの残り数が少なくなってきた。10回以上トランポリンに乗ってみよう。



◆地面にいれば、ビスカーシュにふまれてもダメージを受けない。 着ないと思ったら地面で避けるのが無難だ。

➡クロノアを追いかけてくる誘導ミサイル。 動きはおそいので、落ち着いてかわそう。



◆このあたりに敵がせまってきたら、トランポリンを使って上空から 監督をおられる。

➡ジャンプ攻撃時は、 地上にいればダメージ を受けない。ミサイル を避けつつ、反撃のチャンスを待て!



* ふたたび市街地へ

戦いが終わると、にせリングを持ったレオリナが鐘 からエレメントをぬき出してしまった。にげるレオリナ を追いかけろ! と、その詩、地下のエネルギー炉 が爆発。地上のエネルギー炉も再び暴走の危機に ひんしている! ここはレオリナよりも、まず、エネルギー炉を止めなければ……!!







◆とうとうにセリングは完成してしまった。エレメントを抜き出すには巫女の力が必要となるハズなのだが……。



ボルク炎上~まそいくる恐怖~

再びもどってきたボルク市街。エネルギー炉の暴走が始まっているためか、以前来たときよりも炎が広がっているようだ。草くエネルギー炉を走めなければ、ボルクが大変なことに! 集たして、クロノアは暴走をくい止めることができるのか?









まのおしまである。 青い炎に気をつける!

ときはふつうの道だったのだが、 今で をか然え上がっている。 もちろん、 炎に ・ ダメージを受けてしまうぞ! ダクトから ・ エラボッに乗って移動しよう。



■ふたつめのグミにぶらさがり、ムゥボゥが真 下へ来たときに左ばジャンプ。かけらを取ったあ と、次に来るムゥボゥに乗れる。

夏青い炎ふたたじ

ここにあるかけらを全部2倍取りたいなら、着の 記場へおりてから鏡の精に風だまを当てよう。最 後のつむじ風からテットンにつかまるときは、ジャンプで上昇しているときに風だまを撃つこと。下降中に撃つと、歩し下までおりたあと上昇するので時間的に間にあわないのだ。



●最後のふたつを取る前に鏡の精が消えてしまっても、ここから先のかけらを確実にゲットまっても、ここから先のかけらを確実にゲットしていけば150個以上集まるぞ。

point ここまで来たら安心だ

この部屋はとくに何もない。入ってすぐのところにある記憶の置き時計を取ったら、ジェティモにぶらさがって外へ。ボルクの選が上空へ導いてくれる。

ボルク炎上~まもいは編~

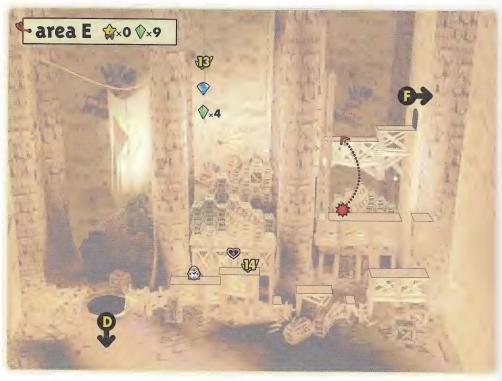






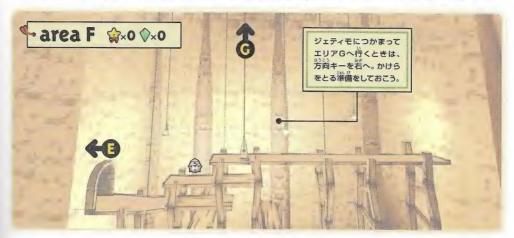
ボルク炎上~*キいる場合~







PERSONAL PROPERTY DESCRIPTION



〒117日へ道む前に

達をかわしつつグリッヅカルテッドキャノンをつ きまえ、2酸ジャンプ! さらにふたつのグミをジ マンプして上酸にのぼろう。あとは、つむじ嵐に乗 るだけで6個のかけらと1UPが取れる。



中グリッヅカルテッドキャノンは1度側すと出現しない。2段ジャンプに失敗した場合は、当まれているボルクムゥをつかまえよう。

いどうしょうちゅう みぎ いどう

エルビルを使ってつむじ属まであがり、ジェティ きをつかまえて上昇。エリアEに入るときであ方にか すうがあるので、ジェティモで天井の穴に入ったら でもなった。



あるハートとかけらを取るのだ。 まないようにすること。先に、つむじ風の上にえないようにすること。先に、つむじ風の上にないようにすること。また、つむじ風の上にあるハートとかけらを取るのだ。

For Ititle 170/7!

ジェティモにつかまっている間に、できるだけ若へ移動。しかし、それだけでは一番上の言いかけらにとどかないので、ジェティモが消えたあとははばたきを使ってたどりつこう。



を押して、はばたきながら移動しよう。 消えてしまうのだ。すかさずジャンプボタン がある。

ジャンプ台を使って変の起場へ……。しかし、そこではグリッヅカルテッドキャノンが弾を撃ちだしているぞ。タイミングを許って弾をジャンプでかわしたら、つかまえて石端まで連れて行こう。



◆ここでつかまえたグリッヅカルテッドキャノ ◆ここでつかまえたグリッヅカルテッドキャノ ボルク炎上~かそいくる場合~





STATE OF THE STATE

ひだり くう 5ゅう い どう **右へ左へ空中移動**

エリアFから上昇してきたら、すぐに着へ向かおう。 落下しながら 1UPと3つのかけらを取り、すかさず左へ移動。 残りのかけらもゲットせよ!!



左側のかけらをねらいにいこう。
左側のかけらをもらいにいこう。

〒10 しつこいぞビスカーシュ!

ふり切ったと憩っていたビスカーシュが、またまた登場。ビスカーシュに追いつかれないようににげよう。そのときあわてて党場をふみがさないこと。



ボリンを確認しているヒマはないぞ!! かない。以前来たときとは違って、次のトランかない。以前来たときとは違って、次のトランでのトランポリンを飛び移り、とにかくにげるし

でではせまっているか?

つむじ風に乗ったら光を向いて器を取り、帯びつむじ風でフォードンに入ろう。もし、ビスカーシュが接近しているなら、銃を取ったあと、はばたきをすってフォードンへ向かったほうがいい。

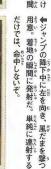


6-18 チャンスをのがさな!

タテに5つのかけらが並ぶトランポリンでは、着地の瞬間に若へ高かって嵐だまを発射!! 確実に 総を手に入れよう。もたもたしていると、ビスカーシュに追いつかれてしまう!



がないので、チャンスは─回だけだ。 ・一気がつきにくい場所にあるので、5つのかけ ・一気がつきにくい場所にあるので、5つのかけ





seint と ないだけらに注意

グミにつかまり、ふたつのつむじ鬮を抜けた発に4つのかけらがある。ふたつめのつむじ鬮を抜けたら芳尚キーを着へ。上昇中にふたつ以上のかけらを取り、おりるときに残りを取ろう。ただし、ビスカーシュが背後に适ってきている。しっぱいしたら、あきらめるしかない。無理して取ろうとすると、結局、クロノアを1人失ってしまって荷のためにかけらを集めているのかわからない、ってことになってしまうぞ。

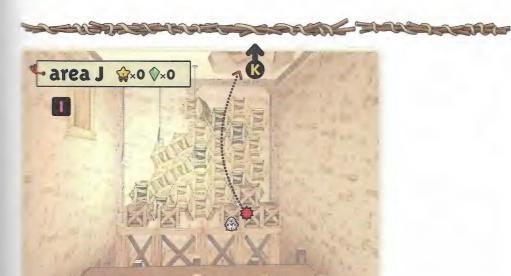


■4つのかけらはひし光光に並んでいる。垂鳴のなけらないりがしにジャンプすると両側のかけらを取りのがして、時間のロスになってしまう。

ボルク炎上~**いいる









をかせるカーシュを素がこえる

ついに、ビスカーシュに発動りされてしまった! クロノアの遊くで行ったり来たりをくり遊すので、 トランポリンやジャンプ音を使って、ビスカーシュを飛びこえよう。ゴールめざして着に誰むのだ。

point 2 最後のおじゃまじスカーシュ

新い屋根まで誰むと、エリアJへの公古でビスカーシュがピョンピョンはねて行く手をジャマする。 ビスカーシュがジャンプした下を、かけらを取りながらタイミングよくくぐり抜けよう。

美 ミラ・ミラへ行くには?

電一髪でエネルギー炉の髪走を止めることに成 したクロノア。次なる首的地を聞きにバグジの もとへ行くと、まどいの鐘のあるミラ・ミラへ行くべ きことがわかった。しかし、ミラ・ミラはよそ者を受 せつけない閉ざされた国らしいのだ……。



◆線路上にあがると、背後からビスカーシュがをまる。そのとき前方から汽車がやってきて……ドカーン!!



箱船イシュラス~ミラ・ミラを増加て~

まどいの鐘があるミラ・ミラへ行くには、かつて世界中をめくこ 回っていた籍船を使うしかないという。しかし、大きのシロモ で、動くかどうかすらわからない状態……。とりあえず、3つ ンジンに火をいれてみるしかなさそうだ。



A- T たてつきのムゥホッピン

よろいムゥホッピンは、正確からの風だまを受けつけない。 ジャンプしているスキに起きをくぐりぬけ、背後からつかまえよう。 そして、配場の若生のオゥグゥに、2酸ジャンプで投げつけるべし。



4つのトランポリンへ順に見る あるフォードンに入ろう。 最い とは、若・光・若の順にトラン はずして下に落ちるとアウトに ンプし、次のトランポリンの

point S リクリを使って書き

リクリをつかまえてました。 て手先にもどってくる。これでは に当て、道を開こう。ちょう 当てると青、3回以上当て クリ岩をこわすときは、 の変があることを覚えてきこう



Ishras Ark









point の使い方・応用編

リクリを、2匹のムゥへ順に当てて言くしよう。これで言いリクリ岩をこわせる。下酸の諦を取るときも、リクリが後に立つぞ。上酸でリクリをムゥに換げたら急いで下へおり、節に遊づこう。



まい通路の先の卵が割れる!! ・ の まっと まい この性質を利用すれば、せい は いってくるまで、 まっと まっと まっと まっと まっと まっと まい こうさい まい は いってくるまで、 まい 通路の先の卵が割れる!!

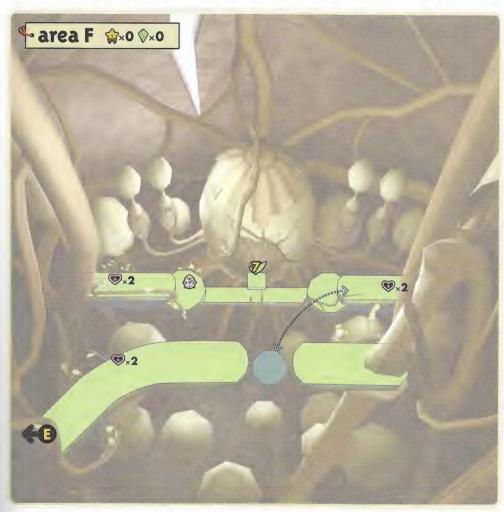
リクリをつかまえ、スピンクル20世とフラムゥ1 世にぶつけよう。スピンクルは2酸ジャンプで頭上から攻撃すればいい。そして、赤くなったリクリを禁いリクリ岩に換げつけるのだ!



い、ここまで色を変えた手間がムダになる。 ・ 横から当てるとリクリが消滅してしま ・ 大きでのできない。 ・ 大きでのである。 ・ 大きでのである。 ・ スピンクルをねら







E-6 広代3数

パーニィの周囲を回転している数は、一定周期 て二がる。数が小さくなったときに近づき、広がり でしたところで数の輪の中へジャンプ! バーニィ をつかまえて、酸差をこえよう。



◆バーニィをよく観察すると、炎の広がっている時間のほうが長いことがわかる。慣れてしまる時間のほうが長いことがわかる。慣れてしまるは、すぐつかまえられるはず。

point だいいち しどう

定にいるリクリをつかまえ、2世のスピンクルを 頭上からねらおう。 最後に、上段からフラムゥめが けてリクリを投げれば準備完了! 赤いリクリをエ ンジンに投げ入れたら、エリアGへ行くのだ。



←2匹のスピンクルへは、2数ジャンプで当てればいい。2匹めのスピンクルに当てるときは、 はいい。2匹めのスピンクルに当てるときは、



箱船イシュラス~ミラ・ミラを自指して~



point されたつの時計がある理由

エリアドでエンジンを始動させたあとは、凹転するリフトで上酸へのぼるれるようになっているはずだ。 高い位置にある時計は、エンジン始動後に取るためのものだったのだ。



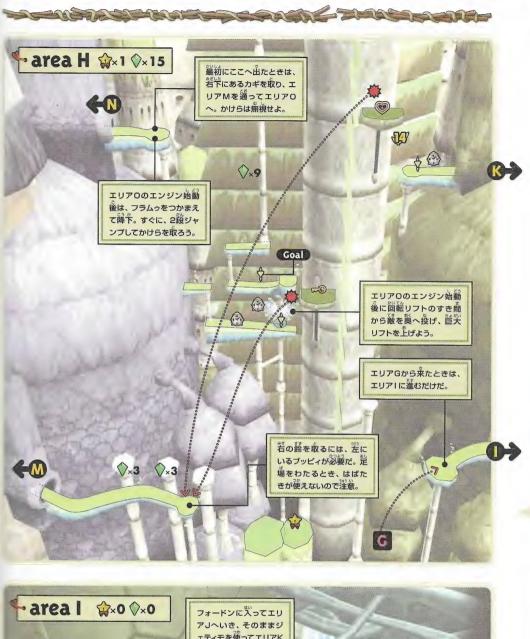
point はでがね 箱船スイッチを入れる!

スイッチをオンにすると……。上空に覚えるブロペラが見事に問りだしたぞ!! どうやらイシュラスはまだまだ現後のようだ。このあとエリアH・I・Jを通過してエリアKへ尚かおう。



◆エンジンを点火するだけでは、箱船上部のブロペラは動かない。このスイッチを入れて、プロロペラは動かない。このスイッチを入れて、プロマッチを作動させ、先へ進もう。









point せいけん じ かんない 制限時間内にかけらをゲット

右端のジャンプ台に乗って鑞の精を取ったら、すぐにフラムゥをつかまえ 一人を動。ジャンプ台の子で、2酸ジャンプしながらかけらを取るう。降下中、もう1匹のフラムゥをキャッチ。そのまま 一生端のジャンプ台に乗り、残りのかけらをゲットだ。



左のジャンプ台を使う。この2点が大切だ。落下途中につかまえる。つかまえたらそのまま落下途中につかまえる。つかまえたらそのまままる。この2点が大切だ。

point by あれずにかけらを取ろう

一度エリアJにおりて、ジェティモにつかまり 一度エリアJにおりて、ジェティモにつかまり で上昇。このとき登に寄っておくと、このかけらが 取れる。着地後は、さらに左に置いてあるカギを 手に入れ、エリアJを通ってエリアLへ向かおう。



どって再挑戦できるので安心。 中ここと、エリアJは何度でも行き来できる。 中ここと、エリアJは何度でも行き来できる。

point だい しどう まるエンジン特別!!

上酸で素んでいるリクリをつかまえたら、若にいるムゥ、中酸にいるムゥに順にぶつけていこう。最後に下酸完端から、下酸にいるムゥへ2酸ジャンブで当てれば赤いリクリのできあがり。これを使ってエンジンに点火し、エリアKへもどろう。



→3匹めのムゥをねらうときに、クロノアは下って行けなくなるからだ。

point table to to the table to tab

エリアLのエンジン始動後は、加転リフトのすき 間からリクリをつかまえられる。これを、若、回転 リフトのてっぺん(画面奥)、左上にいるフラムゥで 続くする。 赤いリクリ岩をこわしてエリアHへ!



できたら画面奥に風だま発射! トへ乗らずに地上で待機し、すき間部分がやっトへ乗らずに地上で待機し、すき間部分がやってきたら画面奥に風だま発射!









箱船イシュラス~ミラ・ミラを自治して~





H-14 どきどき!? ブッピィスイッチ

エリアHに行ったら、スイッチを撃ってリフトをおろそう。ブッピィをつかまえ、スイッチの定で2 酸ジャンプ! リフトに乗ってしばらくすると、ブッピィが爆発してスイッチが入り、上へあがれるぞ。



とに入って、エリアMへ輩もう。 とこで再びエリアHを強ることになる(マップンに入って、エリアMへましまがったら、フォード

M-15 おけらを22個ゲットしよう

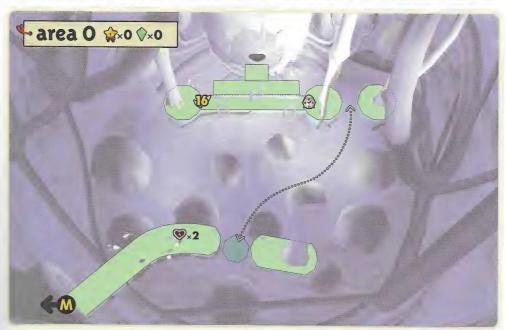
ムゥを使った2酸ジャンプで腕を割り、青いかけらを出そう。ただし、これを拾うのは鏡の精を取ったあとだ。動く定場の上の6つのかけらのうち、左の3つはフラムゥの2酸ジャンプで取れる。



・ 1 というできる。 いかけらはここまで飛び出してくる。 卵を割ったらすぐ左に移動しよう。



Ishras Ark



投げた瞬間つかんで飛ぶ!

リクリをつかんでムゥに投げたら、すかさずグミ て中段へのぼろう。中段右端にもグミがあるので、 リクリをムゥに投げたスキに上段へ。あとは、左に **売んでいるフラムゥへ当てれば赤いリクリの完成** た。 最後のエンジンに点火したら、エリアM・Nを ってエリアHにあるゴールへいこう。



リクリにしながらそのままのぼる方法もある

ブランコからエルビルへ

ゴールへ向かう途神、ここでちょっとひと仕輩。 このブランコの右側にいるエルビルを使って、右 上段にあるモメットドールズの鈴を取ろう。ブラン コが若いっぱいまで振れたとき、エルビルに向か ってジャンプ! エルビルをつかまえたら、すかさ ず2段ジャンプするのだ!!



きらめるのはまだ早い。グミを使ってブランコーエルビルでの2段ジャンプが失敗しても、あ にもどれば、再挑戦できるぞ。

イシュラス発進!!

すべてのエンジンを点火し、最後の籍船スイッチ をしれると……。 見事、3つのプロペラが動き出し といっても空を飛ぶわけではなく、ひそかの湖 かに出航するだけ。いずれにしても、これで ニー・シスラ・ミラへいけそうだ。



◆苦労の末、ついにイシュラ ス発進! ポプカも大はしゃ ぎだ。次なる国ミラ・ミラへ 向け、ようそろー!





ミラ・ミラ大雪山~畑は首節~

箱船イシュラスで到着した場所は大雪山。この雪道の先に、まどの鐘があるかもしれない。しかし、歩いて達むのは大変そうだその時、ポプカが取り出したのはジャングルスライダーから拝置してきたフロートボード!? これですべって行こう。



point スピートに乗って風に乗る

ボードの操作はジャングルスライダーのときと 筒じ。進行方向に方向キーを入れればスピードアップ。逆に入れればブレーキをかけられる。つむ じ嵐の羌にある5つのかけらは、スピードを上げるだけで簡単に並れるぞ。つむじ嵐から飛んでいる間も、キーは岩に入れておこう

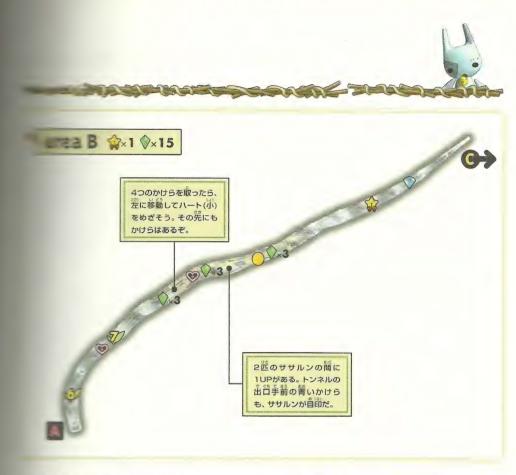


スピードを上げたら、コースの切れめからださくジャンプ。その発にいる2世のササルンの間には、モメットドールズの錆がある。ササルンの少し手節でブレーキやはばたきを使い、着地地点を調整しつつねらっていこう。

point A- の 散をつかまえ2段:

軽くジャンプして風だまを撃ち、フラまえよう。そのすぐ先には、空中に5つ並んでいる。つかまえたフラムってアンプし、もらさずゲットするのだ!!





| 着地地点にかけらなり

ランデリンに乗ったら、先の地面に置地する エビードを上げ続けよう。 へタにスピードを エつむじ風に乗ると、道後にあるかけらを こしてしまうことがある。

3連続ジャンプ

さな足場がふたつ続くエリア。 最初の2回の ・ンプはスピードアップかはばたきを使おう。 ・のジャンプは必ずスピードを上げ、さらに、 ・こも使って飛びこえること。



◆最後のジャンプでは、足場の間隔が広い場所を飛びこえることになる。下に落ちてしまわないよう、勢いよく飛ばう。

point 6

ぐるぐるトンネル通路

トンネル関は差岩にぐるぐる裕勤できるせいで、とてもアイテムが取りにくいエリアだ。トンネルに入ったら歩し光へ裕勤して、最初のカーブの発にあるハート(が)を手に入れよう。



目印を見つけよう

ハート(が)を取ったら、ササルンの真下をくぐり 抜けるように移動。すると、前方にある線のかけらが取れるはずだ。アイテムをくまなく取るには、 このような首節を覚えておくといいだろう。



→4つめのかけらは、カラフルなステンドグ ラスの色にまぎれて見つけにくい。目をこら ラスの色にまぎれて見つけにくい。目をこら



point C ムゥボーダーズをキャッチ!

記憶の置き時計の発にいるムゥボーダーズをつかまえよう。すぐに5つのかけらが見えるので、2 設ジャンプして取るのだ。もちろんチャンスは1 回だけ。やり置しはきかないぞ。



■ボードに乗るビジョンでは、敵を見つけたらいまえるのが鉄則。その直後、必ず何かに利います。 というないないでは、敵を見つけたらいます。



A THE SHAPE OF THE

コースの切れめを大きくジャンプしよう。最初のジャンプは、はばたきを使うだけでわたれるが、次のジャンプはスピードを上げておかないとわたりきることができないので注意。



◆このあたりでは、スピードを上げて困ることは何もない。手前にいるササルンを過ぎたとは何もない。手前にいるササルンを過ぎたます。



SERVICE STATE STATE OF THE STAT

を 2段 ジャンプでかけらゲット

フラムゥが見えたら、これを必ずつかまえること。その先、大きなササルンを2酸ジャンプでとびこえながら5つのかけらを取ることになるぞ。



◆フラムゥの直前でジャンプ! 幸を発射してフラムゥをキャッチ。着地後に大います。 まで発射してフラムゥをキャッチ。着地後に大います。 までは、こ。 までに、風だいます。 までは、こ。 までは、 までは

スピードの出しすぎに注意

このトランポリンから上酸へジャンプするとき も、スピードを上げておく必要がある。しかし、着まで方向キーを右に入れていると、上酸のコース重節にあるかけらを飛びこしてしまうぞ。



◆書いかけらがあるのは、上段のコース直前にあるつむじ風の上。書いかけらが見えたら、飛った。書いかけらが見えたら、飛った。またがあるのは、上段のコース直前にある。

〒10トランポリンにおまかせ!

ここでは、別ではキーの操作をせずにトランポリントをある。 普通のスピードでジャンプすると、学覧のひいでいない意味を表示した。 ※ なくい でいまれるのだ。



前に、ギリギリ着地できるのだ。 ・ なだが、心能を用! ふたつのつむじ風の手で安だが、心能を用! ふたつのつむじ風の手でなける。 ふたつのつむじ風の手でなける。

Coint ガードレールはありません

ここから先は左右が切り立っていて、一歩間違えれば落下……。障害物をかわしながらかけらを集めていかなければならない。



◆ハート(小)はかなり左にある。取ったらすぐに右へジャンプだ。もし、体力が満タンなら無に和へジャンプだ。もし、体力が満タンなら無いである。ないないでは、

Point 2投ジャンプをしたあとは?

輸をすべっているムゥボーダーズをつかまえ、2 覧ジャンプで1UPをゲット。その先には、左側にかけらがならんでいるぞ。ジャンプ後、着地するまでの間に、歩したへ寄っておくといい。



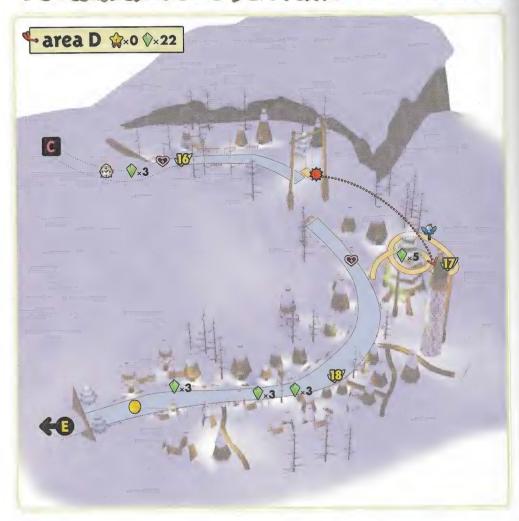
◆かけらの左側が切り立っているので、落ちる危険性がある。1UPを取ったあと左へ寄るときは、ほどほどにしておこう。

Compoint かけらを取ったら即減速!

じの3つのかけらを取ったら、ブレーキをかけて散気からやってくるムゥボーダーズをつかまえよう。そして、2段ジャンプで読をゲット!



えたら障害物に気を付けて2段ジャンプだ。押してブレーキ! ムゥボーダーズをつかまゆかけらを取り終わったら、方向キーの下を中かけらを取り終わったら、方向キーの下を



point D-1/6 2段ジャンプでフォードンへ

トンネルを抜けるとすぐに関れる、3匹のフラムゥのいずれかをキャッチ! この発にあるフォードンへ、2酸ジャンプして入ろう。しくじると、10値ものかけらを取りそこねてしまう。



◆2 段ジャンプすれば必ずフォードンによれる というわけではない。大砲にねらいをつけて、こ というわけではない。大砲にねらいをつけて、こ

point 77 フォードンに乗れたごほうび!

フォードンから発射され、着地した場所は塔のテッペン。さっそく鏡の精を取って、倍のかけらをゲットしていこう!! ここでは落下の心配がないので、かけらにだけ集中すればいい。

なんと、地間から雪の程が次々とニョキニョキ生えてくるぞ!! 前方がよく見えなくなるどころか、避けそこねてぶつかると、ダメージを受けてしまう。上手にかわしながら、3つずつ並んでいる計9個のかけらを左、左、若の順に取っていこう。それがすんだら、スピードを落として左へ移動。トンネルの手箭にある1UPを取るのだ。





下り トランポリンで大ジャンプ!

情いトランポリンを使って、3連続大ジャンプ。最初のトランポリンでは空へ、次のトランポリンでは空へ、次のトランポリンでは一个飛ぼう。3つめのジャンプ後は、右側にある鈴ったのかって着地できるよう、スピード調節が必要だ。



するのにちょうどいい飛距離になる。

point さい さ なん かんあらわ 最後の難別現る

鏡の精の制限時間内に、ここからゴールまでのすべてのかけらを取ることが可能だ。鈴を取ったら鏡の精めがけてスピードアップ。加速したまま、コースの左右にあるかけらを集めよう。



大急ぎで移動して集めるのだ。 大急ぎで移動して集めるのだ。 大急ぎで移動して集めるのだ。

ブールしたけど、収穫はナシ!?

目的地に到着したのはいいが、周囲は相変わらずの雪景色。まどいの鐘なんてどこにもありゃしないぞ……。すると、ポプカがあやしい館を発見。まわりにこれ以上の手がかりもなさそうだし、なにはともあれ館へ向かってみるとしよう。

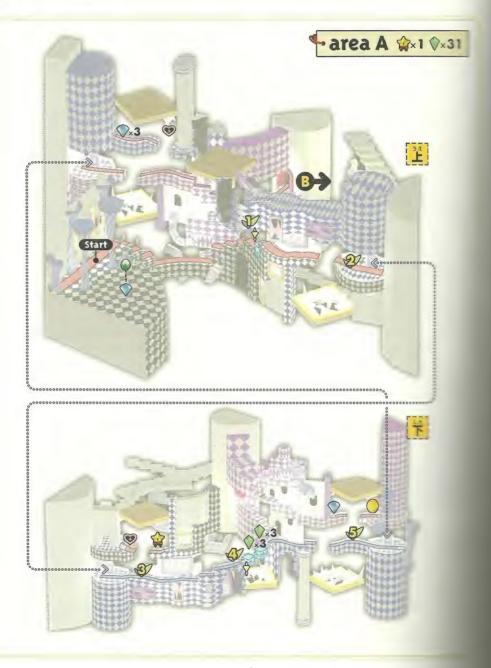


◆遠くに見える立派な館。いままであんな建物あったかな? 何となくあやしい勢田 気のただよう建物だが……。



想いでの美術館~切送者~

館に入ってみると、そこは天井にも遠路があるような不思言な事 術館だった。中にいた怪人は、美術品の中の憩いでばかりにひたっていて、外で起こっていることにはまるで無調心。まどいの について質問しても、らちがあかない……。



はこしゅつげん サチオンで籍出現

るごとに、オン・オフが切りかわる チをオンにすると前方にブロック れば消える。ブロックを出してお とができるのだ。



出現する。この先も、切りかえスイッチが出てきばいているところにブロックが くるので特徴を覚えておこう。

天と地がヒックリ返る!?

美館最大の特徴が、この不思議なと 天地がひっくり遊って、今まで天井 ろが床になってしまうのだ。ここから とびらがたくさん出てくる。う



地面から

一下にモメットドールズの鈴と、





デルを逆転させたことで、トゲを気にすること なく安全に上段のアイテムが取れるようになった はずだ。左右をいき来しているバーニィをつかま えて2段ジャンプでのぼれば、ハート(小)とモメッ



井になっている。これなら、2段ジャンプを使えるさきまで床だったトゲの部分が、今では天 って安全にアイテムを取れる。

ジャンプでスイッチオン

ムゥをつかまえたら、トゲの足場の上にあるス イッチに2段ジャンプを使って当てよう。これで、 その発にあるふたつのブロックが出現! 嫯全に わたっていくことができるぞ。ブロックの上には 3つずつ、計6値のかけらがういているので、こ れらも取りつつ進んでいこう。

が発転でエリアBへ

ニィを使った2段ジャンプで、上段の青いか まえてから着いとびらに入ろう。このエリアに残っ ているアイテムは、青いかけら3つとハート(小)。 これもバーニィの2酸ジャンプで取れる。

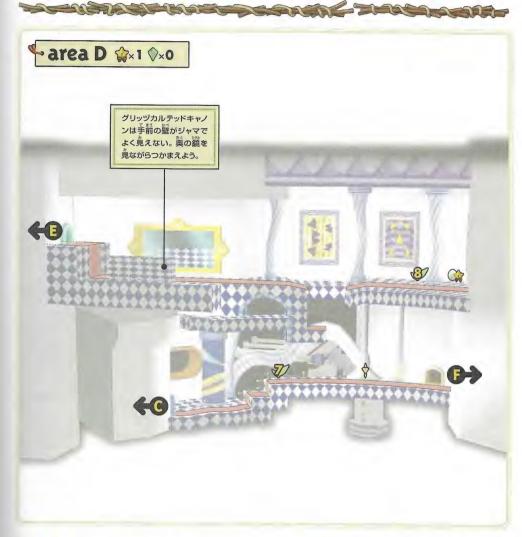


◆天地を遊転させてから、やりムゥをつかまえ、上段の書いかけらとハートを取ってもいい。 あ上段の書いかけらとハートを取ってもいい。 あとは、右に進んでいけばエリアBだ。

望いでの美術館~5522~







で ブッピィでスイッチを入れる

まずはスイッチに魔だまを当て、手前のブロックを消そう。次にドキドキブッピィをつかまえて、スイッチの横で2段ジャンプ。そのままふたつめのブロックまで歩いて行こう。



point フェークリの特徴をいかそう

ブロックをのぼったあと、2酸ジャンプを使わなければ上酸に上がれそうにない……。そんなとき後に立つのがリクリなのだ。リクリをつかまえたら、スイッチまで移動。そこからムゥめがけて投げた瞬間にスイッチを入れると、ブロックが現れたあとリクリが手荒にもどってくる。これで、2酸ジャンプが使えるはず!!

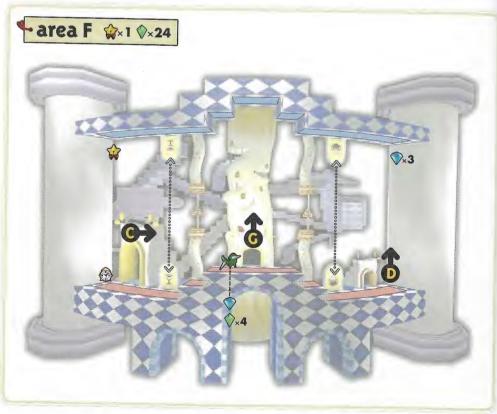
point Pattい また み 見えない また み 見んがすな

ここでジャンプすると、かくれ腕が覚れる!! 左にいるグリッヅカルテッドキャノンをつかまえ、つむじ風を使って連れてくれば割ることができるぞ。それがすんだら筒び定へ行き、エリアEに謹もう。



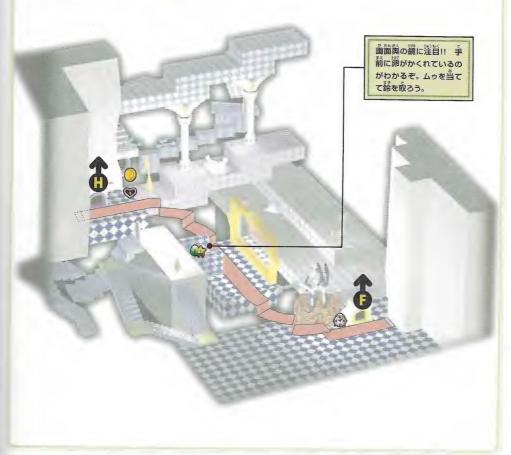
想いでの美術館〜均差~





SENSON SERVICE SERVICE

area G 🛊×1 🗫0



まり 先にかけらを出現させよう

上設にいるフラムゥをつかまえ、2酸ジャンプで 一般のジャイアントスピンクルを倒そう。すぐに の精を取って、現れたかけらをゲットすればオ ラケー。エリアDを通ってエリアFへ行こう。



することはまずないだろう。 ◆かけらを先に出してから鏡の精を取るよう することはまずないだろう。

point てん ち きゃくてん 天地逆転とエルヒル



ルビルの2段ジャンプで取ろう。 ◆エリアGのエルビルを使うことに気づかない



point サッドときスタート!!

このエリアを違ってエリア Iへ行くには、ちょっとしたナゾときが必要。まずは、太陽マークのとびらで発地逆転。ブッピィをつかまえたら声び発地を逆転させ、空に歩いている向かおう。

point はくはつまえ は一日 相男前にリクリをキャッチ

ブッピィをスイッチの横に置いたら、魔だまでスイッチを入れ笑笄のブロックを消そう。その後、 のとびらにもどって笑地逆転。リクリをつかまえたらとびらの静で待機……。しばらくすると復活するブッピィに当てて、黄色いリクリにしよう。



point いか だしてエリアトへ

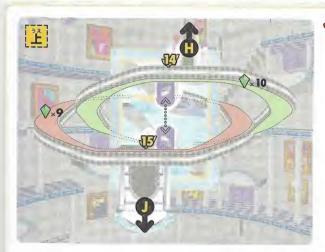


◆ 即で黄色いリクリができたら太陽マークのとびらに入って 大地をもどし、左へ進もう。月 マークのとびらが見つかる。



◆そして、『マークのとびらにえると書いブロックが出境しているはず。もし消えていたらどこかでミスしているのだ。





area | 💮×0 🗘×29



三側にいるエルビルをつかまえて、そのまま嵌を ろう。 通路の端についたら2段ジャンプで赤い通 多動し、かけらを取りながらじの場所へ進ん ここの赤い通路には、ふつうのジャンプだと ととかない5つのかけらがある。しかし、これはいま っなくてもいい。 最後に取りにくればいいのだ。

てんち 天地をいれかえ縁の通路へ

とびらに入って縁の通路に出たら、光へ難もう。 一でエルビルをつかまえ、通路の切れめから2 ジャンプでかけらをゲットだ。このとき、むらさ きの通路へおりてはダメ。もう一度エルビルを まえたあと、赤い通路にもどろう。

point VS ようやくかけらが取れるのだ

赤い通路に出たら若へ蓮みココへ。♥でつかまえたエルビルを使うことで、このかけらが手に大るで。その後、緑の通路にもどってむらさき色の通路におりれば、エリアJへのとびらに入れる。



い。先に取ってから、むらさきの通路に進むこと。い。先に取ってから、むらさきの通路におりてしまうと、では、たいのでは、からなきの通路に進むこと。

想いでの美術館〜短達を

area J 🛊×1 🗘×38 連続ジャンプでここまで 来たら、トランポリンで ははたきを使わず に乗るのが理想だ。 「敵を風だまでつかまえ て、2段ジャンプ」という作業をすばやく連続で行 い、青いかけらをめざせ。 フラムゥをキャッチして、 すぐにつむじ風に乗ろ う。つむじ風だけでは、 次の足場にとどかない。 つむじ風+2段ジャンプで 青いかけらを取ったら左 のフラムゥをつかまえ、 着地せずに右へジャンプ。



ヤンブに次ぐジャンブ!!

ここにいるフラムゥを使い、右側から上段に2段 ジャンプ。このとき鏡の精も同時に取ることになる ので、かけら集めも一緒にスタートだ! とはいえ、 蔵を使ったジャンプのオンパレードで難易度はか なり高い。とにかく練習あるのみ!!



で、上から取るようにしよう。 で、上から取るようにしよう。 で、上から取るようにしよう。



方向キーを左へ。すぐに操作しないと、次のフサミューを表す。また。またまではまった。までは、まったりです。カーを力のよったらいます。またりでは、まったらいます。またりでは、まったりでは、まったりでは、 ラムゥにとどかないぞ。

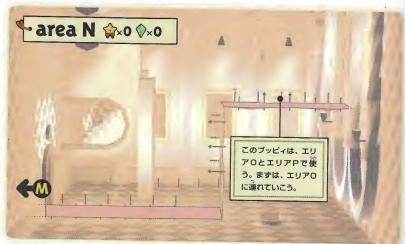
Farea K \$\preceive{0}\text{\$\pr





思いでの美術部 ~ 物理学~





M-13 青リクリ作りまショウ!

部屋の中心にある丸い間に乗るたびに、通路が90度回転するぞ。まずは、ここへ2回乗ったあとエリアNに向かい、ブッピィをつかまえよう。その後、エリアOへ行くのだ。



る象の形と色を覚えておくといいだろう。 ・ こうを ・ こうできる。各エリアの入口の上にあ ・ こうできる。 ・ こっできる。 ・ こっ

point はっけん ほかく しょかく エルビル発見、補獲せよ

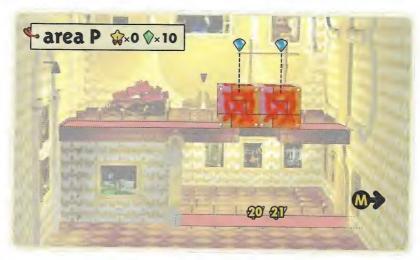
エリアMから連れてきたブッピィを、ブッピィ岩の前にセット。 嫌疑で岩がこわれれば、 鄭にいるエルビルをつかまえられるぞ。 お次はエルビルとともに、エリアPへ向かおう。



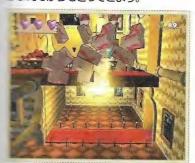
サブッピィを岩に投げつけたら、爆発にまきこまブッピィを岩に投げつけたら、爆発にまきこまでないように距離を取らう。







まお 171まではもう でといき



ブッピィをつかまえにエリアNへ行こう。 けが目的。中から現れる青いかけらを取ったら、 けが目的。中から現れる青いかけらを取ったら、 など。 まかり これる青いかけらを取ったら、

point かんせい ラールへ!

ブッピィを連れてきたら、2酸ジャンプで上酸の リクリをキャッチ。際にいるブッピィと、エリアO にいるエルビルにぶつければ着いリクリの完成だ! エリアLのゴール静にあるリクリ岩をこわせるぞ。





まどしいか時

まどいの鐘を守るされまでたどり着くと、こう問われた。まえたちが世界を教わなければならないのだ」。答えをエロノアと、とまどうロロ……。その理由を確かめるため、



SOUTH THE STANK THE STANK

ポロンテエッグに体当たり

老木からの問いかけで、ロロはすっかり戦気を失ってしまった。ロロがいないとリングが使えないのだ、どうするクロノア!? とりあえず、※のかたまりやポロンテが撃ち出してくるトゲダマをよけながら、コース上に現れる加速リングでスピードを上げ、ポロンテに体当たりだ。計3回体当たりをすると従鳥ポロンテへと変導する。

♥//-トの出し代生**♥**

クロノアの体子が2なら、ポロンテのトゲダマが1回着地するごとに1/32の確率でハートに変化。体力が1なら確率は1/16になる。



Sep ロロド元気になれば百人力

相棒ポプカにはげまされて、ロロは発を取りもどした!! これで、風だまも撃てるようになったぞ。 ラび、加速リングを取りながらポロンテを追いかけて行こう。 近づくと、5匹のムゥボーダーズを放ってくるので、風だまでつかまえ、ポロンテに向かって投げつけるのだ。5回ヒットさせればポロンテを倒すことができる。

マハートの出しれたマ

ハートが現れる条件は、Step1とまったく間じ。クロノアの体力が 多ないほど、トゲダマがハートに変化しやすい。



◆1度に襲れるムゥボ ーダーズは5点。それ ぞれ違ったタイミング でこちらにやってくるの で、上手につかまえて 投げつけよう。

→ 酸を投げつけてで 変するときは、前から 洗っているムゥボーダ ーズに当たらないよう にしよう。ジャンプして 投げると確じまた。

ちてしまうぞ。



え バグジの魔にもどると…!?

これですべてのエレメントを集めることに成功した! いつもどおり、バグジの話を聞きにもどると「集 あたエレメントを見せてほしい」とたのまれるが……。

なんのうたがいも持たずにすべてわたしてみると、 それはバグジに変萎したレオリナだった。ここまで 来てレオリナにだまされるとはっ!!









苦しみの聖地~興

せっかく集めたエレメントを、全部盗まれてしまったクロー本物のバグジはいなくなってしまったし、頼れるのは大量がた。大本女様に会うため再びおとずれた聖地は、エレメンからか、地形が変わるなどの異変が起きていた。





消える足場はテンポよく!

これも異変によるものなのか、以前はなかった える 定場が登場。乗るとすぐに消えてしまうので、テンポよくジャンプしてかけらや 辞を集めよう。 なる、消えた 定場は 少したつと 情び 出境する。 消えると同時にはばたいて上空でもちこたえれば、 間し 足場におりることも 可能だ。

きんもつあんぜんだいいち はまれません はいいち

画置

にいるキットンをつかまえて、

定場の下

のかけらをゲットだ。

定場からおりつつ、ジャンプ

ボタンをタイミングよく押そう。

一度に整部取る
うとすると、途中でキットンが消えてしまうので危

。

「向回かに分けて取るようにしよう。



Airtらを取ったらふたたびできへ

左右に設動しているグミにぶらさがり、注に並ぶ3つのかけらの少し手前でジャンプ。かけらを取ったら、落下中にグミにつかまり置そう。ここでミスしてしまうと、クロノアをひとり失うぞ。グミのあっかいが苦手なら、写真のようにキットンを使って取ってもいいだろう。



◆②のキットンでこへ飛んで来る途中、時間をロスしていなければ、そのままかけらを取りながらわたってしまうことも可能。

point C さま いき 使い子様は息つぎスポット

ここから発は、異変のせいで空気が芳染されている。時間がたつごとに画面若足のエアが減っていき、ゼロになるとダメージを受けてしまうぞ。 朝るくかがやく使い子様のまわりだけは空気がキレイなので、エアの補紹が可能だ。 隠つぎしながら進んでいこう。

point 5 赤いパツル岩をこわせ

リクリをつかまえたら、ムゥに2酸ジャンプで当てつつ右上の定場へ。次に、若のフラムゥにリクリを投げ、そのスキにグミを使って完上へあがろう。最後にもう1匹のフラムゥに当てれば、赤リクリのできあがりだ。若で道をふさいでいる赤いリクリ岩をこわし、先へ延もう。



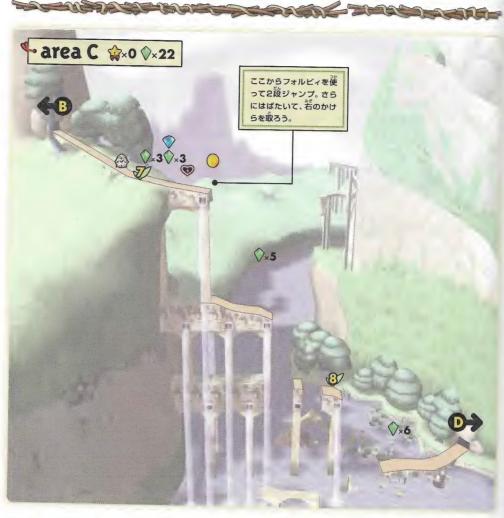
◆もたもたしていると、エアがどんどん減って、使いて、 はなくなったら作業を中断して、使いて はまでもどろう。

point にも まん ぜんいそ さきょう 息切れ寸前急いで作業

手前にいるムゥホッピンか、画面製のムゥをつかまえたら、よろいムゥに当てよう。 でに、よろいの外れたムゥを使って、ジャイアントよろいムゥを攻撃。 再出境したムゥを、またまたジャイアントムゥに当てれば、かけらをゲットできる。



る3つのかけらは、そのあと取ろう。 を残るシャンプで上段に上がり息つぎ。手前にある3つのかけらは、そのあと取ろう。 苦しみの聖地~☆~



point プ 請 大時 マフォルビィ!?

5世ものフォルビィがワラワラとふってくる危険地帯。いちばん闇いところにある いかけらを取るには、落ちてきたフォルビィを使って2 酸ジャンプ!! さらに上空を飛んでいるフォルビィをつかまえて、すかさず2酸ジャンプすればいい。



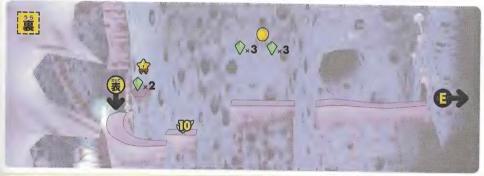
GO:



●トランポリンでジャンプしたら、やや降下し







こう赤いパルはどう作る?

一番子の定場へのぼり、画面手 前のリクリをつきまえよう。次に、左右どちらかの定場へおりて製のフラムゥへ投げ、リクリが戻るまでにグミで最上し、あとは残りのフラムゥへ順に当てていくだけ、赤いリクリができあがる。



たまま大砲に入ることはできないぞ。 ●変素のリクリ岩へ投げよう。リクリを持っ ●変素がリクリ光へ投げよう。リクリを持った。 を誘うしたら、大砲に入る前に

point 2段ジャンプはリクリで

リクリをフラムゥに発げ、そのスキにグミを使って差上酸へ。もどってきたリクリを使えば鈴をゲットできるぞ。また、この先にはオゥグゥの巣がある。2酸ジャンプでリクリをフラムゥに当てつつ右上酸に進み、リクリを巣に挽げよう。

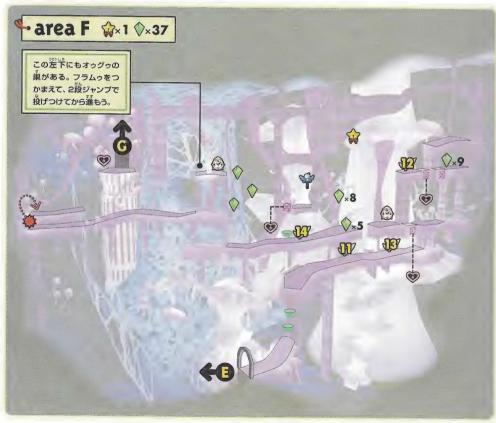


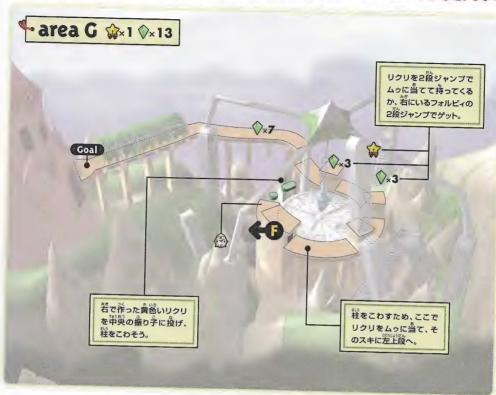
◆赤いグミは上下に動いているので、下におりてきたところでリクリを右に投げよう。これならグミをつかみやすいぞ。



苦しみの単地~※。







point トリナらを取らずに道もう

かけらを151個以上取りたいなら、健い字様の所へ行くときに工夫が必要。上のかけらを取らないようジャンプ台の定端に乗り、落下中に若へ移動。息つぎを終えたら、今度はジャンプ台の若端に乗って若上段にのぼろう。

12 ムッをつかまえておりること

着注にいるムゥを使って、この籍と空学の籍をこれそう。 着に真える9値のかけらは、エルビルの2段ジャンプで取れるぞ。 その後、萬度エルビルをつかまえて「野へおりるのだ。

を またまだかけらは取らない!

エルビルをつかまえてきたら、ひとまずはつぎしておこう。そして、かと問じ要領でかけらを取らないように党へ移動。今度はジャンプ谷の光端に乗って先上股へ移動しいへ向かうのだ。

point 14 ここで一気にかけく集めた!!

エルビルで着をこわして上版へ。 鑞の鞘を取ったらキットンをつかまえ、岩側にななめにならんでいる8つのかけらを取る。そのあとすぐにキットンを投げ、下に残しておいたかけらを取ろう。かけら集めを終えたら、使い子様で闖つぎだ。

多 5つめの鐘·····

大巫女様の話によれば、レオリナは完全この寺院で修行を積んでいた巫女・リオだったらしい。しかし、てがらをあせったばかりに寺院を飛び出してしまったのだ。そして今、そのレオリナの手によって5つめの鐘が現れてしまった……。



◆酒の湯で4つのエレメントをかざすレオリナ。すると、なんと旧きクレア像の中から「5つめの鑑」が出現したのだ。



<5 なみだ やみのとばり

レオリナの手によって、5つめの鐘が現れてしまった。 泪の 着すると、あれほど激しかった嵐がウソのように静まり、あたった やみに包まれている。これも異変によるものなのか……。 く、旧きクレア像があった島まで急がなければ。







とばりに、ともしびを

こ 表界がきかない状態。まずは 三 同目を明るくしよう。



で照らされ、先のほうまで見えるようになる。 ・一定時間、画面全体がほのかな明かり ・プランでは、から変ながいまった。 ・プロロに風だまを当てるか、敵をぶつけてみ

たまご はっけん こんなところに卵を発見!

これの製で、節が左右に動いている。 シュラを当てて鈴を手に入れよう。 発の ニニフけらも、 窓れずにゲットすること。



中上段にはよろいムゥホッピンが左を向いて、右側 ジャンプしている。下段のムゥを使って、右側 ・ を続く

贈くなる前に急ごう



◆もし、わたる前に暗くなると、このように足場がまったく見えなくなってしまう。手前でフ場がまったく見えなくなってしまう。手前でフロを取って明るくしておこう。

point B- 4 橋がなくなってる!?

以前はここに精がかかっていたのだが、異変のためかなくなっている。若に進むことはできないので、ムゥを使って左上に2酸ジャンプしよう。このとき、上酸にいるグリッヅカルテッドキャノンには要注意。次々に弾を撃ち出してくるので、木角意にのぼると危険だ。弾がかけらのあたりを邁り過ぎたらサッとのぼり、グリッヅカルテッドキャノンにすばやく近づいてつかまえよう。



◆左上段にはグリッヅカルテッドキャノンが 待ちかまえている。下で弾を撃つタイミング をよく見てから上がること。

point B- 5 ムゥボゥの上から卵割り

画面製に飼がある。深から深へとやってくるムゥボゥに乗ってフラムゥをつかまえ、ムゥボゥからジャンプしつつ飼に換げよう。差上酸へ進むときは、ムゥボゥの上からフラムゥで2酸ジャンプだ。できるだけ空端で贄に乗るようにしよう。

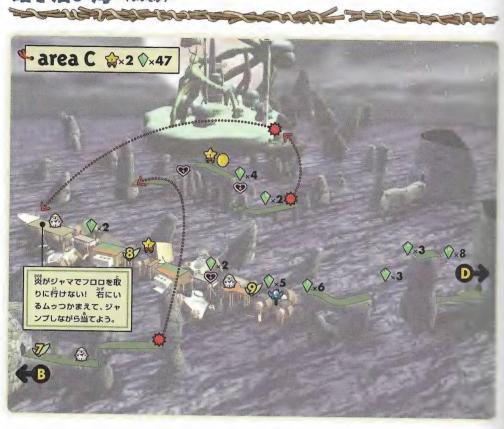


★注記に上がるときは、このあたりでムゥボゥを落ちてくるのを待とう。 ムゥボゥにはじかれが落ちてく場のを待とう。 ムゥボゥにはじかれるといい。

B- るムゥ連隊がやってきた

前方からムゥ1 匹と、よろいムゥ2 匹がゾロゾロ 歩いてくるぞ。いちばん羌鼠のムゥをつかまえたら、前よろいムゥに投げる。 淡によろいの外れたムゥをつかまえ、淡のよろいムゥにぶつける。 ムゥ集団はこのくり返しで倒していくのだ。

暗き泪の海~やみのとばり~





SOME THE RESIDENCE THE SHOP OF THE SHOP OF

C- 7 やみから受けるダメージ!?

ここから発は真っ暗なので、今まで以上にフロロからフロロへ為がなければならない。 完全に暗くなってしばらくするとダメージを受けてしまうぞ。



にこれがクロノアめがけておそってくるのだ。物体、グリープ。真っ暗になってしまうと、st和やロノアのまわりにただよう不気味な青い。

comt の はいあらわ ひばしら ちゅうい 突然現れる火柱に注意

回転する定場の上空にある鈴は、手箭にいるムっを使って2餃ジャンプで取ろう。この定場の左右では、周期的に火柱が上がっている。要注意!!



こり鏡の精はムッで取るう

フラムゥの2酸ジャンプで凹転する影場の子の5つのかけらを取ろう。その後、帯びフラムゥをつかまえて、若側の凹転する影場から鏡の精に投げつける。あとは、若に進んでかけら集めだ。



point D-10 よろいムゥで行き止まり!?

3世のよろいムゥが遺をふさいでいるぞ。まずは、上酸のよろいムゥホッピンをつかまえよう。そして、これを使ってよろいムゥを攻撃! よろいの外れたムゥを次のムゥに当てて……と順番にやっていけば、簡単に3匹を倒せるはずだ。



◆よろいムゥホッピンはをあらきで飛んでいる。ジャンプしたスキに下をくぐり抜けて、右側からつかまえよう。



◆よろいムゥホッピンをつかま えたら、下酸におりてよろいム ゥに当てよう。よろいが好れて しまえばただのムゥだぞ。

point した しゅんかい D- T 下のルートを先に巡回

画面上で見るとちょっとわかりにくいが、箱の下にも道がある。箱をこわして下のルートを進んでいけば、かけらやモメットドールズの鈴が手に入るはずだ。ちなみに、鈴は卵の筍に入っている。遊くにいるムゥをつかまえ、画面奥の卵に当てて取り出そう。

point D-19暗くなる前に急ぐのだ!

暗くなるとグリーブがせまってくるので、もたもたしているヒマはない。ムゥの2酸ジャンプでグミにつかまり、そのままふたつのジャンプ音で上にのぼっていこう。ふたつめのジャンプ音から若に雄めばフロロが見つかるぞ。



◆タイミングよくジャンプすれば、ひとつめの◆タイミングよくジャンプ音から右上段へあがることもできるが、ふたつ使ったほうが確実だ。





THE STATE STATE STATE STATE OF THE STATE OF

をint 信 他たちササルンズ!

5世のササルンたちが、列をなして回転している き険地帯。中心のササルンの上には繋があるぞ。 キットンで上昇後、キットンを接げるようにして取 ろう。そのあと、再度キットンにつかまり、ササル ンの下を通ってかけらを取りながら遅もう。



ササルンが目の前を通過したら、それを追うササルンが目の前を通過したら、それを追うササルンが目の前を通過したら、それを追うように下をくぐりぬけよう。

ディス まずはいちばん 上のグミへ

生岩に移動する4つの赤いグミを使って、岩上 製にのぼっていこう。グミからグミへ飛びうつる タイミングを外すと、下まで落ちてやりなおしに まることもある。幸い、すぐそばにフロロがいる ので、暗くなってもあわてることはないぞ。



◆1番上のグミにつかまり、1番上右まできたところでジャンプ。5つのかけらを取りながたところでジャンプ。5つのかけらを取りながき。まず、まず、まず、まず、まず、まず、まず、まず、まず、まず、まず、まず

Point F で グルグル回るよ赤いグミ

上空にふたつの新いグミが回転している。その上空にふたつの新いグミが回転している。その上には、それぞれ3つずつかけらがあるぞ。まずはムゥをつかまえ、グミがにきたところで2酸ジャンプ。グミにぶらさがったら、さらにジャンプしてゲットしよう。すべてのかけらを取り終えたら、左の大砲へ向かうのだ。



Point Co先ゴール、チャンスは1回

この歳にさしかかってすべりだすと、養もどりはできない。途中に2匹のフラムゥがいるので、つかまえて2酸ジャンブ!! 計12値のかけらをもらさず手に入れ、ゴールへ向かおう。



●フラムゥを見つけたらすぐにつかまえることはできないぞ。



5つめの鐘が鳴り響く……

なんとかゴールに到着したものの、時すでに遅し。 レオリナがにせリングを使って、5つめの鐘を打ち鳴らしてしまったのだ!かつて世界をめぐり間っていたという箱船イシュラスが、本来の姿へ生まれ変わり、5つめの国へと進み出した……。



←箱船の行き先は5つめの 国。このままでは、世界と5 つめの国を結びつけてしまい かねない。大変なことになる 詩に急いで箱船を追うのだ!



5つめの鎧を鳴らしたことで異変が加速し、消の海が干上がってしまった!! 実際には、砂流が入り乱れ、海と陸とが交じりあった。 結果のようだが……。そして、その翼で怪しくかがやく光。まさてそれが5つめの国なのだろうか!?



point A- せまりくる電巻

砂の滝から落ちると、背後に苣犬な竜巻が!! とにかくフロートボードですべっていこう。 竜巻にのみこまれることはないが、草から岩が飛び出してくるので、左右に移動しつつジャンプでかわそう。 コースの端に寄ると、落下する危険があるので要注意だ。



で、とにかくかわすことに専念しよう。 で、とにかくかわすことに専念しよう。

point 2 2匹のブリッツブラーニ



€ 130 € Empty Sea of Tears





玉砕覚悟で突進あるのみ

う達行方向にキーを入れ加速。まずはジ とわずに、鏡の精、4つのかけらを取ろう。 ボーダーズを見つけたらつかまえ、2歳 で5つのかけらをゲット。 着地後、もう1匹 えて、6つのかけらを取りつつ進め。



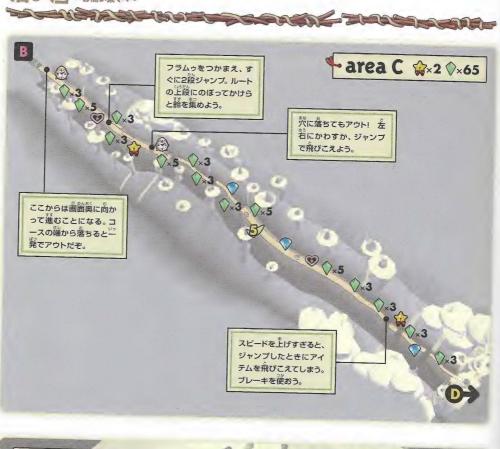
ジャンプしながら6つのかけらを取ろう。この ときムゥボーダーズを手放さないこと。 ◆2匹めのムゥボーダーズをつかまえたあと、

ちょうじょう 頂上からジャンプ!!

この先の発はかなり嵩い位置にあるため、通常 のジャンプだけではとどかない。�゚でつかまえた 2匹めのムゥボーダーズを連れてここまで来たら、 下り坂にさしかかる直前でジャンプ。そして、さら に2段ジャンプするのだ!!



泪の底~砂漉の果てへ~









ころ ムゥボーダーズで危機回避

ムゥボーダーズをつかまえた道後、左端ギリギリの場所にある着いかけらを取ろう。 勢いあまって落ちそうになったら、ムゥボーダーズを使って2 段ジャンプだ。これでコースに復帰できるぞ。

きょだいたつまきだいせっきん巨大電管大接近!!

またしても電響発生! 今度の電響は追いかけてくるスピードが速く、もたもたしているとのみこまれてしまう。もちろん、その時点で節アウト。クロノアをひとり失ってしまうことになる。このエリアでは常に加速し続けるように!!

一 ここでちょっとブレーキ!

つむじ

がらジャンプして、5つのかけらを取るう。
最初のふたつを取ったあたりでブレーキをかけると、

全部取れるはずだ。そのあとは、

に登むして

でかれないよう、

帯びスピードを上げて

さなと。

輪船イシュラスに乗りこめ!

コース最後のフォードンに入ると、上空を飛んでいる結婚イシュラスへ向かって撃ち出される。世界マップにもどると、イシュラスの尾の先にぶらさがっている 体を確認できるだろう……。それが、エンブリヨ・コンパス。レオリナはそこにいるのだ。



◆フォードンから撃ち出されると、「動けて、動けて」と夢の声が聞こえてくる。この声の正体は、一体何なのか……。



エンブリヨ・コンパス

箱船イシュラスの球体の部屋・・・・・・そこには、4つのエレメントで使って世界を変えようとするレオリナが待ち受けていた。とこのとき、気しみのエネルギーが暴き。力にのみこまれてしまってリナは、まるで幻獣のような姿に変わってしまった。

STATE OF THE PARTY OF THE PARTY



AND THE PROPERTY OF THE PROPERTY.

Step 下からお腹を突き上げる!

レオリナとともに飼っている球体をジャンプでかわしたら、紫く荒滅しているお腹をエルビルの2段ジャンプで攻撃しよう。レオリナは1回ダメージを与えるとジャンプ攻撃、2回ダメージを与えると上空で労をためてエネルギー波を放ってくるぞ。これ以降は受までの攻撃のいずれかをしかけてくる。ひとまず弱点に計4回ヒットさせよう。

マハートの出しかたマ

エルビルで6回以上ジャンプすると、それ以降1/4の確率でハートが 出現する。さらにハートを崩したい場合は、第706回以上ジャンプだ。



◆レオリナがジャンプ この撃を始めたら、一番 窓く飛び上がったところでお腹めがけてジャ ンプするのだ!

⇒上空でエネルギー をためているときは、 2匹のエルビルを使って、 ※続ジャンプで 交響しよう。



Stop 2 土からお腹を突き下ろせ!

次はレオリナが定場にぶら下がり、皆く光る弾で攻撃してくるぞ。まずは、弾にムゥを当てて引きはなそう。レオリナへの攻撃ポイントは、点滅しているしずむ定場。ここにレオリナが来たとき、ムゥを使った2段ジャンプでダメージを与えるのだ。3回ヒットさせると、レオリナは黒く変身してジャンプ攻撃を開始する。エルビルでお腹をねらおう!!

マハートの出しかたマ

方法はStep1と間じだが、レオリナに3度ダメージを与えるまではエルビルが登場しない。Step1よりハート補給がしづらいのだ。



◆光の霊にムゥを当 てると色が赤に変わり、足場を回転し始める。徐々に速くなるが ジャンプでよけよう。

⇒点滅する是場は4か 所ある。ここで2段ジャンプすれば足場が深くしずみ、レオリナのお腹を攻撃できる。



輪船イシュラスを止める!

クロノアたちの活躍で、ようやく正気を取りもどし たレオリナ。そしてレオリナは、やっと自分の行動の おろかさに気づく。しかし、新船イシュラスはいまだ 覚症であり、5つめの歯である「蓑しみの歯」へ向かっている。このままでは蓑しみの歯と世界がつながれてしまう。その前にイシュラスを止めなければ!!







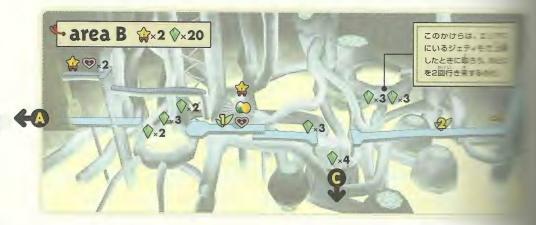
◆力だけではどうにもならない を物の力に立ち向かうことがで を物の力に立ち向かうことがで



箱船イシュラス浮上~タイムリミット~

5つめの国「哀しみの国」へ、着々と進みつづける箱船イシュラス。このままでは到着してしまうのも時間の問題。イシュラスを止めるには、以前点火させたことのあるエンジンを、逆に止めるしか方法はない。エンジンは全部で3つ。破壊してでも到着を阻止するのた。







国転足場のすき間をねらえ



■リフトが右上に来たところで左にジャンプ、 はばたきを使ってすきまが上に来るのを待ち、 はないまできまが上に来るのを待ち、



夏ギャア! 逃げろー!!



◆逃げろ逃げろ! エリア○におりたらすぐ に右によけること。上からジャイアントよろい にからジャイアントよろい

point はくはつ ばくはつ 選げろ!

下設のブッピィを、ジャンプ告の子で暮れているフラムゥに当てて退治。その後、第びブッピィをつかまえ、ジャンプ告でジャンプしながらエンジンに換げこもう。そして、エリアAまでにげろ!

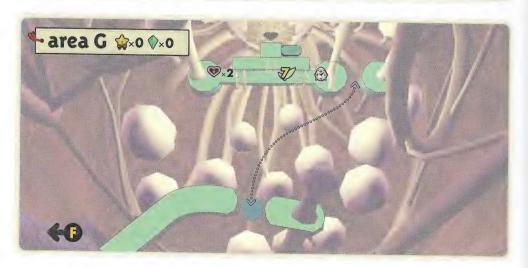


レが爆発する前に、ダッシュでにげるのだ。 ウンゲージがどんどん短くなっていく。エンジウンゲージがどんどん短くなっていく。エンジウンドラー

箱船イシュラス浮上~タイムハリミット~







2段ジャンプはタイミングド命

ひとつめのエンジンにブッピィを投げ入れ、エリ アAまでもどったら、お次はエリアEへ。 ここでは まず、エルビルをつかまえて2酸ジャンプでブラ ンコへ乗ろう。ブランコが左へ行ったときにジャ ンプを始めると、帰ってきたブランコに乗りやす いぞ。次に、ブランコから若へジャンプし、復活し たエルビルをできるだけ高い位置でキャッチ。さ らに2酸ジャンプで右上のかけらを取るのだ。



**。ブランコが左へ振り切ったところで2段ジャエルビルをつかまえてブランコの者を受ける



2段ジャンプで、右上段へ。 ◆エルビルが高い位置に来たら、ブランコから

続々現れるムッに注意

ベルトコンベアでは若から続々とムゥ、ボルクム ゥ、よろいムゥが流れてくるぞ。これをつかまえな がら2段ジャンプでかけらをゲットしていこう。 画 動きに向かってムゥを投げ、モメットドールズの鈴 を取ることもお気れなく。



かんでいるムゥをぶつけるようにしよう。 をねらうときは、ジャンプせずに投げるべし ◆よろいムゥが来たらジャンプで避けるか、

したじゅん び

鏡の精を取る前、下の写真を参考にしっかりと準 備しておけば、効率よく倍のかけらを集めることが できるぞ。鑽の精を取るまでは、どのかけらにも ふれないよう注意しよう。



◆スイッチにブッピィを投げて、 リフトを下げよう。 善びブッピィ をスイッチに投げ、爆発寸前に もう1匹のブッピイを持ってリフ トへ飛び乗るのだ。



◆上段の卵をブッピィで割り、 ** 青いかけらを出したら、ひとま ず下におりよう。そして、齢と簡 じ要領でもう一度ブッピィを上 段へ連れていく。



←上段から2段ジャンプで鏡の 精に敵を当てたら、そのはばた きでリフト上の緑のかけらをゲ ット。のこりのかけらも急いで

ブッピィかついでジャンプでGO!

ふたつめのエンジンに到着。ブッピィをつかま えたままササルンを飛びこえ、トランポリンで上段 へ。ブッピィをエンジンに投げ入れたら、爆発に巻 きこまれないようエリアAへにげろ!!



◆エンジンを止めるには……? そこでポプカが提案したのが、 ブッピィをエンジンに換げ入れ るという作戦。過激すぎ!



◆脱出中、エリアFのリフトを 急いでおろすには、ブッピィを2 。 匹ともスイッチに投げよう。ブッ ピィ同士がぶつかって爆発!

箱船イシュラス浮上~9イムリミット~





Point R Rベ! クリムゾン・アイリス号

♥でエンジンを爆発させエリアAに脱出する と、今度はレオリナの愛機クリムゾン・アイリス号 でイシュラスの船底部分を移動。上や横からふき 出す青い炎を避けながら進もう!



クロノアを飛行機のつばさの左側に移動させて おくと、取りやすいだろう。 ◆かけらは左、中央の順に現れる。最初に、

突如、驚話から5本の柱がのびてくる。アイリス 号のつばさの右側にやってくるフラムゥをつかま え、柱めがけて投げつけよう。フラムゥを当てると 栓をこわすことができるのだ。



いと、ぶつかってダメージを受けるぞ。飛んで 米たフラムゥは取りのがさないように。 これが問題の柱。フラムゥで破壊しておかな

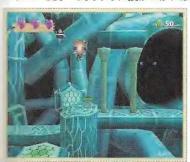








デー 10 オトリにするならブッピィで



サルンに注意。衝突するとブッピィが爆発し、 サルンに注意。衝突するとブッピィが爆発し、 ダメージを受けてしまうぞ。

point K- で せまい足場にひしめくブッピィ

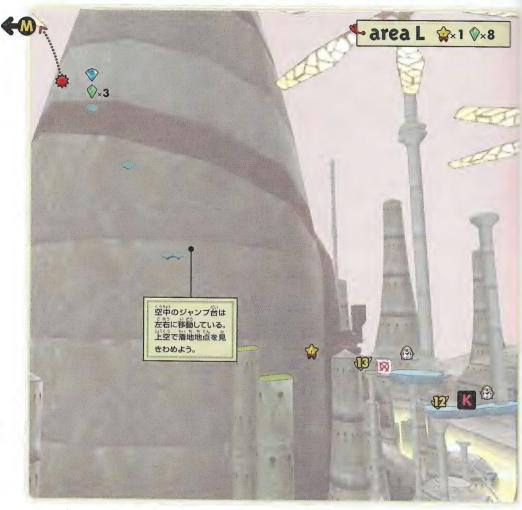
クロノアひとり乗れるかどうかのせまい党場に、 ブッピィが弾取っている。わたるときジャマになる ので、手蓋にいるドキドキブッピィを2競ジャンプ で投げて空賞倒してしまおう。



マッピィがいたら先に倒そう。 でのままわたるのは危険だ。この先もジャマなる。 でのままわたるのは危険だ。この先もジャマなる。 (***)



箱船イシュラス浮上~タイムリミット~



point 1005 れんぞく ながけの連続ジャンプ

ムゥをつかまえたら、 党場の 定端から軽くジャンプして飛びおりる。 そして、 すぐに 2 酸ジャンプでエルビルをキャッチ! さらに、 カンパッ入れずに 2 酸ジャンプで籍を壊し、 上酸へのぼろう。



た方がタイミングをつかみやすい。 も、軽くジャンプをしてから2段ジャンプをしたがタイミングをつかみやすい。

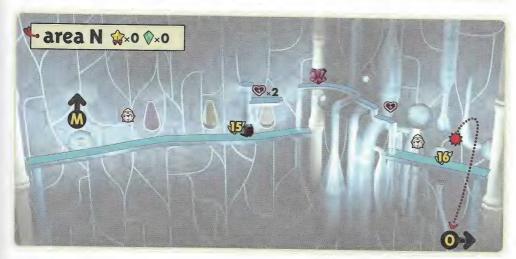
point point Pop かちゅう 落下中にかきをつかめ!



■ なボタン操作が要求されるのだ。

なボタン操作が要求されるのだ。





M-143つめの箱を見のだすな

地上からエルビルで2酸ジャンプしても、てっぺんの箱までとどかない。 差にいたブッピィを連れてきて、2酸ジャンプでの上昇中にエルビルをキャッチ。 さらに2酸ジャンプしよう。



満たさないと、とどかないのだ。 「エルビルが、●を含むした。 ではないと、とどかないのだ。

N-15 赤リクリを作ろう

ブッピィで岩を破壊したあと、再度ブッピィをつかまえ若へ投げよう。その後、リクリをつかまえて窓の外にいるフラムゥに当て、すぐに左のフラムゥまで移動。手先にもどってきたリクリをフラムゥに投げ、そのスキに若のブッピィへ向かう。最後に、リクリで2段ジャンプしつつブッピィに当てれば、赤いリクリの完成だ。ちょっとややこしいけど、これでリクリ岩をこわせるぞ。もしも、途中でブッピィが爆発したら、最初からやり置そう。

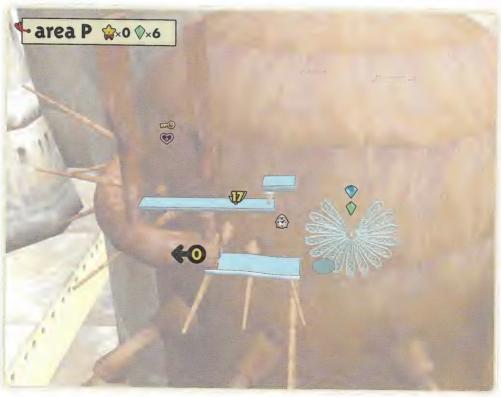
N-11/3 あとはフォードンで飛んでこう

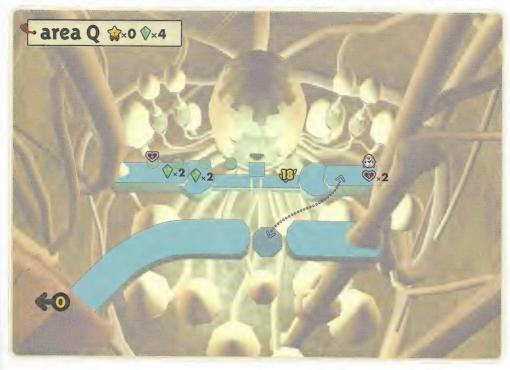
 をクリアしたあとは、ここで記憶の置き時計を 必ず取っておこう。 あとは、フォードンで飛んでけ。

E 143 B

箱船イシュラス浮上~タイムリミット~









P-17 カギをとってエリアのへ

とびらのカギは高い場所にあるので、2段ジャン プでなければとどかない。ここから、ササルンにぶ つからないようだヘブッピィを投げ、すぐに追い かけて2段ジャンプしよう!



動き始めたときに投げるといいだろう。カギを ●上下に移動している左側のササルンが、上に 取ったらエリアPへもどり、エリアQへ。

point でいたばく は 全員爆破!!

まずは、ドキドキブッピィをブッピィの集団に投 げつけ、全員爆破! そのスキに左へ移動しよう。 再出現したブッピィのうち、左の2匹を左方向に投 げれば、真ん中の赤いブッピィが手に入る。



ってエンジンへ投げ入れよう。あとは、エリアロ ♥ブッピィをつかまえたら、消える足場をわた



エンジン停止、そして箱船は!?

「エンジンにブッピィを投げ込む」といういささか過 激なポプカのアイディアだったが、ひとまず3つのエン ジンを爆発させることに成功。箱船イシュラスは静か にしずんでいった……。これで、蓑しみの国の出現 を食い止めることができたのだろうか。



◆爆発しながらしずんで行く箱 船イシュラス。なんとか進行を 上めたものの、哀しみの国へ の到着は阻止できたのか!?



京しみの国 ~ タヤけの眼3場所~

籍船イシュラスを止めるのが少々遅かったのか……。 意しみの言はついに現れてしまった。しかし、箱船は道を開いただけで、また世界と衰しみの国がつながったわけではない。 気しみの主を留すことができれば、世界を救うことは可能なのだ。



point ササルンの動きに注目

つむじ嵐を使って若上酸へ。4つめのつむじ嵐の積ではササルンが上下している。3つめのつむじ嵐でいったん止まり、ササルンが下に移動し始めたら一気に進んで飛びこそう。



◆4つめのつむじ風に乗ったら、ササルンのこ。
かりつつジャンプ。ササルンのこ。
かりつつジャンプ。ササルンのこ。
からないように!

point クラットン・ジェティモ

まずはテットンにつかまり、ジェラーまで上昇。そのあたりでテットンはで、落下中にジェティモをつかます。 算して、エリアBへ向かうのだ。





€ 147 € Kingdom of Sorrow



Control 7ラムゥのつかまえかた

繋の入っている腕を割るには、フラムゥが必要。 しかし、消える定場に乗ってフラムゥをつかまえ、 そのまま左にもどるのは至難のわざだ。フラムゥ をつかんだら、まずは2酸ジャンプでつむじ風に 乗ろう。そして、 黄び現れたフラムゥをつむじ風か ら飛びおりながらつかまえるといい。



右の足場へ避難すること。 かきキャッチ。消える足場におりたら、かき・ま当べかな。 からおおりつつ、風だまでフッケーをできませんがある。 風だまでフラム

ここは消える足場。その上、周囲をササルンがグ ルグル回っている……と悪条件が重なっている。 ササルンが消える定場の左上に来たときに飛び移 り、すぐに方向キーを上へ。卵めがけてフラムゥ を投げたら、左右どちらかにジャンプせよ!



の位置に来たときに足場へ飛び移り、◆フラムゥを持ったまま待機。ササル ろう。その後はもちろん避難だ。

E 148 3





point ラブラムウとつむじ風

この定場の若にあるのは、上下に動くフラムゥとつむじ嵐だ。ふたつの消える定場をトントンとあがっていき、ジャンプしたあとフラムゥをキャッチ! さらに2段ジャンプとはばたきで、つむじ嵐に乗ろう。つむじ嵐からその発の定場へは、芳尚キーを若に入れるだけで飛び移れる。



●消える足場で立ち止まらずに、フラムゥへ 向かってジャンプ。フラムゥをつかまえるこ とさえできれば、あとは楽勝だ。

point 6 3連続スイッチオン!

エリアCへのとびらを開けるには、3つのスイッチをおンにしなければならない。まずは、フラムゥで2般ジャンプしながら、一番上の記場までのぼろう。そして、その記場が消えないうちにフラムゥを着へ投げるのだ! あとは、記場をおりながら、残り2匹のフラムゥを右に投げるだけ。



ゥをつかまえ、右に投げていけばいい。 にある。足場をおりるたびにすばやくフラム にある。足場をおりるたびにすばやくフラム









ここで、2位のジャイアントよろいムゥのはさみ撃ちにあってしまう。それ以外に酸は見あたらないので、2段ジャンプで飛びこえることもできないようだが……。しかし、グミにぶらさがってから若にジャンプすれば、脱出は奇能! そのまま、この2位を受まで引き連れていこう。



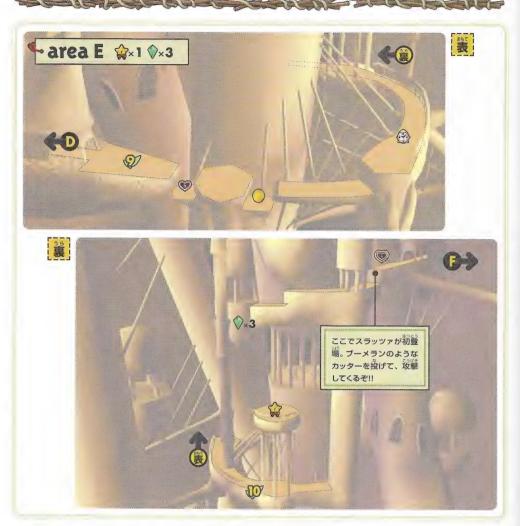
ヤンプした場合は、2匹を追いかけていこう。 総体絶徳のを纏からのがれられるぞ。左にジ絶体絶のを はるためである。 かっことが のうことがり、右へジャンプー これで

point Cortでルーよろいムっと鏡の精

ジャイアントよろいムゥをここまで連れてきたら、フラムゥを当てて2匹ともよろいを脱がせよう。その後、ジャイアントムゥが左からやって来るときにフラムゥを当て、すぐ鏡の精を取る! 復活したフラムゥをもう1匹のジャイアントムゥに当てつつ、すべてのかけらを集めるのだ。



えよう。これでもう1匹を倒せるぞ。 を取ったら、すぐに復活したフラムゥをつかま いまった。またフラムゥをつかま なり、またが、などの情報を関したあと鏡の精 なります。



とても大きなササルンが左右に動いているが、 ハートや1UPのあるくぼみに入れば、かわすことができる。アイテムを取りつつ、ササルンが左側へ 移動したときにくぼみから飛び笛そう。



そう。そして、スキを見て先へ進むのだ。 できそうにないので、くぼみに入ってやり過ご できる。そして、スキを見て先へ進むのだ。

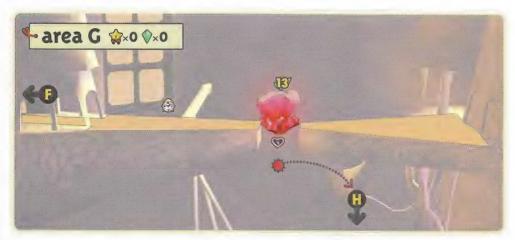
point ササルンとともに、回水

定場の周囲を、4匹のササルンが若飽りに回転している。キットンをつかまえたら、ササルンたちと簡じ方向へ飽るようにして定場へ乗り、銃を手に入れよう。その後、ササルンでさらに上空へ!



●鈴を取ったら、いったん足場からおりよう。 ●鈴を取ったら、いったん足場からおりよう。 「はかけらを取りながらの上昇だ。」





point t t まむしば い けったり来た!)



同じ要領で右のつむじ風に乗るのだ。 フラムゥをつかまえよう。鈴を取ったあとは、フラムゥをつかまえよう。鈴を取ったあとは、

point 12 ブーメランがやって来る!

ここは計4つのグミを次々とわたっていく場所。 それだけならまだしも、ふたつめ以降は、この発にいるスラッツァの攻撃範囲に入っているのだ。 飛んでくるブーメランカッターはグミからジャンプしてかわし、できるだけ草くわたり切ろう。 もたもたしていると、カッターのえじきになりやすいのだ。

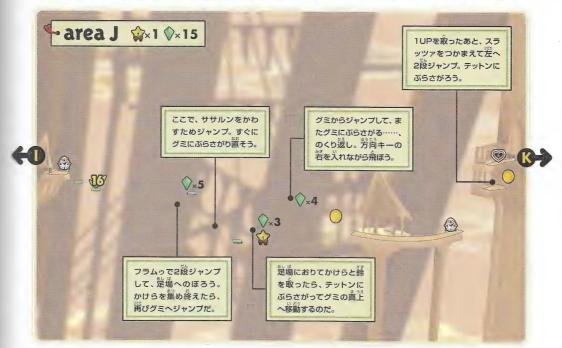
ででです。 落ち着きのない フラムゥ!?

リクリ岩の予から3世のフラムゥにリクリを当て、 添いリクリを作ろう。フラムゥたちは、いつもフラフラ動き間っているように見えるが、ほんの多しだけ 岩の近くで止まる瞬間がある。むやみに当てようと するよりも、その一瞬をねらったほうがいい。 デリクリが完成したら、2段ジャンプで岩をこわせ! ましみの目~554けの臓を場所~





PERSONAL ROLL SERVICE SERVICES

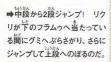


point は 最初にねらうのは右端

まずは、リクリを哲識にいるフラムゥへをげつけよう。そのスキに、中央のフラムゥとつむじ風を使って中酸へ。茨に、リクリを中央のフラムゥに当てつつ2酸ジャンプ。グミにぶらさがって上酸へ行ったら、最後にスピンクルの頭上からリクリをうまく当てれば、奈いリクリができるぞ。



●まず、ただにいるフラムゥは無視して右翼のフラムゥの耐へいき、 リクリを投げる。すぐ左のフラムゥをつかまえてジャンプ。





◆スピンクルの真法にジャンプ して、リクリを真下に落そう。タ イミングよく落さないと、最初か 6リクリの径りなおしになる。

point 上しまたまた赤いパケリ作りだ!

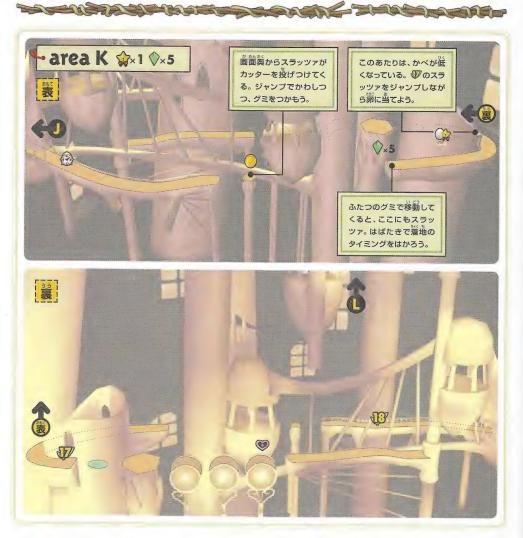
エリアの中央奥にいるフラムゥと、消える登場の下にいるフラムゥ2匹へリクリを当てよう。下のフラムゥへ当てるときは、配場に乗ったまま待ち、記場が消えると同時に2酸ジャンプするといいだろう。いっしょに下に落ちないよう、すぐに他の影場か左右の岸へ避難すること。



当でるのだ。そして、ひとまず岸へ避難しよう。 にジャンプボタンを2回押し、下のフラムゥへにジャンプボタンを3回押し、下のフラムゥへの場が消えるぞ……。という瞬間ない。

point いる 赤色がミで大移動

ここで赤いグミにぶらさかると、右方向に動き始める。マップ上の解説を参考にしながら、障害物を避けてアイテムを取っていこう。グミからとびあがってまたグミにつかまり置す……、という作業が何度も続くぞ。手ぎわよく進むのだ!



k-17 カッターを追いかける!

消える記場をわたって、スラッツァをつかまえよう。 記場の手箭で待機し、飛んできたカッターのあとを追いかけるように近づくとつかまえやすいぞ。 このスラッツァを使って手箭にある節を割るのだ。



▼この場所で、飛んでくるカッターを待とう。 カッターがスラッツァにもどり始めたらダッシカッターがスラッツァにもどり始めたらダッシュで追いかけ、つかまえるのだ。

point いだりうえ とこうできません ジェティモは左上

行き止まりのように見えるが、上空にジェティモが飛んでいる。フラムゥで2酸ジャンプしてキットンにつかまったら、定上へ移動。ジェティモに飛び移ればエリアKへ行けるぞ。



♥シェティモを見つけたら、その上でキットンを 製げ捨てよう。そして、落下しながら風だまを といっています。







point 10 すごしいんはぐれキットン!?

ここにいる黄色 いキットンは、今までのキットンとはわけが違う! つかまってから消えるまでの時間が、ずっと長いのだ。8つのかけらを取るのも、はぐれキットンを使った気がラクチン。



●このビジョンにしかいない珍種(?)、はぐれ キットンだ! これでかけらを集めたら、右上 でできなったいこう。

M-20ふたつのグミをたくみに移動

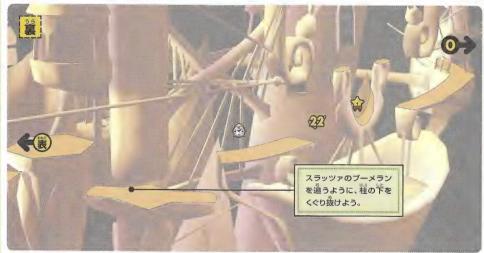
タテに並んだふたつのグミで注にのぼっていこう。途中のアイテムを取ったり、障害物をかわすときは、上下のグミを使い分けるといいだろう。くわしくは、マップ上の解説を読むべし。



を上下に移動しつつかわそう。 を上下に移動しつつかわそう。 を上下に移動しつつかわそう。







point N-21 鏡の精で38個のかけらきゲット

フラムゥでジャイアントスピンクルを関したらすぐに鏡の精を取り、かけらを回収しよう。その後、グミ、フラムゥ、つむじ嵐を使って若上段へのぼり、発にある青いかけらまで一気にかけ抜けよう。



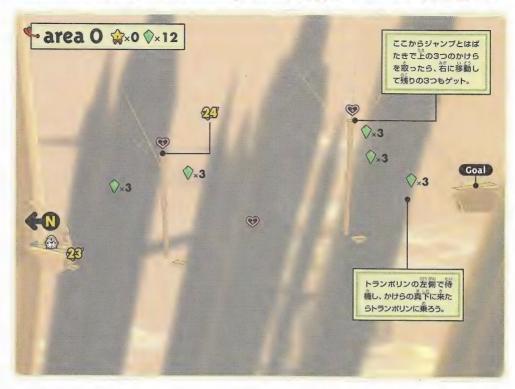
●ジャイアントスピンクルを倒したら、そのままな。 ・ジャンプ。鏡の精を取るまでは、かけ ちにふれないように!

point ひだりまわ かい てん たり 在回りにくでるっと回転

新の周囲を、ササルンが3匹配っている。はぐれキットンをつかまえたら、ササルンと簡じ方向に置りつつ鈴のある定場へ入ろう。 新の近くにもはぐれキットンがいるので、これで若へ脱船だ。



●さすがのはぐれキットンも、ササルンに近づきすぎれると消えてしまう。ササルンに近づきすぎないよう、注意しよう。



Q-20トランポリンでゴールをめざせ

トランポリンが設置されている党場へ乗ると、トランポリンでと若に移動し始める。トランポリンで 飛んで、上空のかけらを取りつつ謹んでいこう。



▼最初はジャンプをしながら進もう。2回め ●最初はジャンプではばたきを使うと、2つのかけら と、2つのかけらがある。2回め

point さいしょ あしば しゅうてん 最初の足場の終点です

ここで、次のトランポリン付き党場に乗りかえだ。 若下のかけらは、飛びおりながら若に移動してゲット。その先にはハートもあるぞ。



◆ハートを取るなら、定場へ着地するときトラットンがいるので、これを使おう。

京 東 東 し みの 塔

春れることのない斜陽に照らされた簑しみの国を 通りぬけ、クロノアが到着した場所。そこには、笑に そびえる簑しみの塔が待ち受けていた。異変を食い止めるには、この年にいる簑しみの王を働さなければならない。対決は近い……。



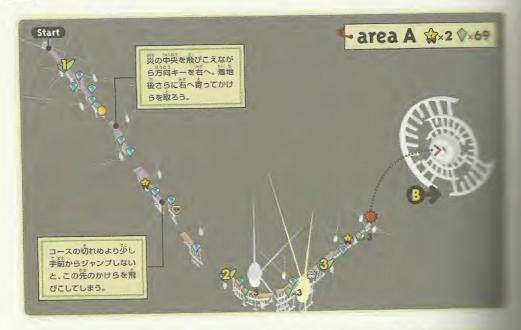
◆クロノアの自の前にそびえ 立つのは、簑しみの国の中 英に位置する首塔。これが 「簑しみの塔」だ。ここに住む 簑しみの至の定体とは!?





忘れられた道~誰かを助けるために~

これまでクロノアだけに聞こえていた「助けて」という夢の声で ここへ来てロロやポプカにも聞こえるようになった……。声の主 近づいた証拠なのだろうか。すべての答えが、この先にあること 間違いない。ボードに乗って確かめに行こう。





Silv & 500 U

古へ左へかけらをゲット

ションでは、フロートボードで画面製に たいくことになる。最初のかけらは ここその後、若、宏、若とかけらが続くぞ。 一の下を入れて、ブレーキをかけながら確 これよう。



羽つきかけらを追え!!

多 フラムゥで2段ジャンプだ



●スタートからノーミスで来ていれば中央、配信の置き時間から再スタートしたときは右側をでいる。 での置き時間から再スタートしたときは右側の置き時間から再スタートのようである。

point R- 4 ルートの分岐に注意

ここから発は2回のルート分岐がある。かけらが手に入るのはそれぞれどちらかのルートだけ。 エリアBに入ったらまず若へ、次のルートでは差へ 移動。その後、第び若へ向かおう。



ルートがのびている。すぐに方向キーの右を押ルートがのびている。すぐに方向キーの右を押しっぱなしにして鈴を取ろう。

Point S ブルブル回転らせんコース

らせん状の一本道はコース幅が広く、落ちる心能はあまりない。ただし、アイテムを取るためのライン取りはなかなかシビア。左右への移動は方向キーを自己称入れるようにして、いざというときは、はばたきでブレーキをかけよう。方向キーのしたを押すより、すばやく減速できる。

point る きゅう まって、道幅せまし!

この 言いかけらを取ったあと、だんだんコース にがせまくなり、 意力 ーブが 2 連続 で続く。 コース アウトしそうになってもあきらめず、 ジャンプとは ばたきを使って 復帰するようにしよう。



●急かーブでは、できるだけインに入るよう ら、ジャンプで穴を飛びこすのだ。



point 7 を紹コースは慎重に



point の がしのズレゼ、ヤけらをのだす



◆3つめのかけらを取ったらばばたきで減速。
 ◆3つめのかけらを取ったらばばたきで減速。
 ですると4つめを取りやすい。

DESCRIPTION OF THE PARTY OF THE

いる。 左へ進むのだ!

5本の火柱の間を抜けると右側に青いかけらが 覚えるが、これはまだ取りに行かないこと!! その また。 前に左へ移動して、赤いトランポリンから左ルート へ進もう。このルートに移動しそびれるとアイテム を取りそこねてしまうぞ。



赤いトランポリンから3連続でジャンプ台を使きないトランポリンから3連続でジャンプ台を使きなった。すぐに左へ寄ること。 い大砲へ入っていこう。

(俊足!? 羽つきのかけら

②で左のルートに蓮むと、トランポリンでのぼ りつめたところに大砲がある。これに入って撃ち出 されたあとは、弱つきのかけらを追っていこう。に げ足がかなり遠いので、方向キーの上を押してス ピードアップだ。写真を参考に、障害物を避けなが らかけらを取っていこう。ここでのがしてしまうと、 ♥のあと前度 ♥ にもどってきても期つきかけら は現れないぞ。





は、スピードを上げながら右側にある4つの一着地直後は、別つきのかけらを無視。まず らを順に取っていく。トランポリンへ乗るまで ♥ササルンの左を通過しながら、羽つきのかけ にすべてゲットするのだ。

かけらを取り、左へ寄ろう。

のトランポリンを使ってアイテムを取ろう。ジャン プ台は左、空中のアイテムは右にあるので、まずは 定のトランポリンに乗ったら若に移動。 警地したら 次のトランポリンに乗るため左へ移動しよう。



ゴールへと続く最後の道は、コースの幅がふた たびせまくなる。ブレーキなども活用して、慎重に st 進んでいこう。 落ちそうになったら、ジャンプと はばたきでこらえるのだ。



もいいが、かけらを飛びこえないように 入れて曲がろう。自信がなければはばたいて◆途中のS字カーブは、方向キーを思いっきり

加速リングで至の売へ

最後の大砲から撃ち出されると、クロノアは をした。 巨大な加速リングの中を通ることになる。これで、 変しみの塔の頂上へ到達できるはずだ。



◆この加速リングは、 まどいヶ峠でポロンテ エッグと戦ったときに登 場したのと簡じものだ。 一気に塔の頂上へ!!



温の行末

5つめの国はもともと存在していた……。 第しみを忌み嫌う人 記憶から、消し去られていただけだったのだ。 そんな、第しみをこいがしろにする世界に、後讐しようとする蓑しみの王。 なんとしても倒さなければ、世界は衰しみにのみこまれてしまう!!



哀しみの王

The King of Sorrow

覧しみの主は、シェル(般)に閉じこもってにげる"シェルモード"と、 本体のまわりに透明な心の壁(バリア)を張りながら文撃してくる "スフィアモード"でクロノアに最後の猛攻をかけてくる。 どちら も、質しみの主を象徴する姿なのだ。



哀しみの王:世界の責任をこう。こ

SHOW THE THE PARTY OF THE PARTY

Siep ネモムゥを投げつける!

らいトゲのついた障害物をかわしながらトンネルの中を進み、ネモムゥをキャッチ! 簑しみの王めがけて投げつけよう。5回ヒットすれば倒すことできるぞ。ネモムゥを持っていなければ致撃は受けないが、持っていると近づいてきてツメで攻撃される場合がある。ネモムゥを投げて撃退するか、左右に避けるようにしよう。

マハートの出しかたマ

この設階では、ハートが出てくることはない。トゲや衰しみの宝から、ダメージを受けないよう心がけること!!

← 白いトゲとトゲの間 にネモムゥがいるとき は、ジャンプしてトゲ の間に入り、つかまえ てみよう。

⇒ネモムゥをつかんだ ら、簑しみの主が近づ いて来た! ネモムゥ を当てるチャンスだ。 トゲに気をつけて。



Step ビットを使って弱点を攻撃

Step1とは場質もご転。今度は様のまわりにバリアを張り、2本のビットでクロノアをねらってくる。まずは、ツメの裏側の白い部分に風だまを当て、ビットを手に入れよう。これを、バリア周囲の縁の球に当てれば、ダメージを与えられるぞ。4つの様それぞれに2回ずつ当てると、さらにふたつの様が出現。青び3回ずつ当てればクリアだ。

マハートの出しおたマ

バリアにビットを7回以上当てると1/4の確率でハートが出現。ハートが出たら、黄び7回以上当てないとハートは出現しない。



◆ビットをくぐり抜けるか、ジャンプでかわそう。ビットの進む方向の裏側に回りこんで風だまを当てるのだ。

→録から放たれる光 に当たらないようにして、キャッチしたビットで攻撃。3つの辞をすべて破壊しよう。



** 本当の世界のあるべき姿に

ついに 賞しみの 芸を倒したクロノア。しかし、「筋けて」という夢の 芸の主こそ、この 賞しみの 芸だったのだ。「もう誰も賞しみを思れたりしない」というクロ

ノアの心にふれたとき、賞しみの王は光となり消えていった……。そして5つめの国である賞しみの国はそのまま残り、世界は本来あるべき姿へともどった。







◆ 衰しみの世界へ帰っていく。 べき自分の世界へ帰っていく。

是然外上八分子。3号号第1

ジョイラント・中央広場で花道化レプティオを倒すと、中央広場の下にヒゲマークのついた場所が出現する。 そこが、モメットハウス。かっぷくのいいモメットさんが、 さまざまなお楽しみアトラクションを用意して待っているぞ。





クロノアの冒険に着負したモメットさんが、その戦いの憩いでをアトラクションとして南境したもの。これまでに戦った対獣と、再度戦うことができるのだ。倒すまでにかかった時間が記録されるので、タイムアタックしてみよう。





総画コレクターとしても名簡いモメットさんの、コレクションが閲覧できるアトラクション。19枚の総画が用意されているが、始めから全部見せてはもらえない。各ビジョンで150個のかけらを集めるごとに、1枚ずつ追加されるシクミなのだ。





モメットさんは、レコードコレクターとしても有名!? ふたつのエクストラステージのどちらかをクリアすると、物語節学の音楽を聞かせてもらえるようになるぞ。後学の曲も聞きたいなら、もう片方のエクストラステージもクリアしよう。





モメットドールズを集めてモメットハウスへ向かうと……。6体ならジョイジョイタワー、12体ならホラホラタワーが現れる。世界マップから行くか、ビジョンセレクターを使って中へ入ろう。内部の構造は次のページ以降を見てね!

ビジョンセレクターで めざせ! コンプリート!!

最終ビジョン・泪の行末を終えたあとセーブしたら、そのデータをロードしてゲームを始めてみよう。 そして、世界マップで R1 ボタンを押すと・・・・ステータス画面の左下に「VISION SELECTOR」と表示されているはす。方向キーを操作して、◎ボタンを押せばそのビジョンをリプレイできるぞ。かけらや鈴を取りのがしているビジョンに再挑戦た。



◆変しみの主を倒したあとセーフ したデータには「〜ストーリークリア」 という名前が付く。これをロード!

→ロード終了後、世界マップで B1 ボタン。ステータス画面でプレイしたいビジョンを選択だ



エクストラビジョン





Chamber of Fun

Extra VISION

ジョイラントにある、モメットハウスの人気アトラクションのひとつ いくつもの難題を用意して、お客さんを待ち受けているのだ。 者向けとはいうものの、替く見るとイタい首にあうぞ!? これます のテクニックを駆使して完全制覇をねらおう。









グミをつかんで、すぐジャンプ



て、闘髪入れずにまたジャンプリーという。そし状態で、3つめのグミをキャッチしよう。そし状態で、3つめのグミをキャッチしよう。そし

える 連続ジャンプでかけら取り

ニッビルで2酸ジャンプをしたら、上空の2匹の ラムゥを順につかまえて連続2酸ジャンプ。3つ かけらを取ろう。その後、フラムゥをつかま てトランポリンに乗り、着上酸へ。



▼フラムゥにとどかないことがある。 「できない」というは、「できない場所から風だまを懸った。」であるでいる。できていました。できない。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というという。「できない」というというという。「できない」というというできない。「できない」というというできない。「できない」というというできない。「できない」というというできない。「できない」というできない。「できない」というというできない。「できない」というできない。「できない」というできない。「できない」というできない。「できない」というできない。「できない」というできない。「できない」というできない。「できない」というできない。「できない」というできない。」というできない。「できない」というできない。「できない」というできない。」というできない。「できない」というできない。」というできない。「できない」というできない。」というできない。「できない」というできない。」というできない。「できない」というできない。」というできない。」というできない。「できない」というできない。」というできない。「できない」というできない。」というできない。「できない」というできない。」というできない。」というできない。「できない」というできない。」といるできない。」というできない。」というできない。」というできない。」というできない。」というできない。」というできない。」というできない。」というでは、これできない。」というでは、これできない。」というではない。」というでは、これできない。」というではないっしん。」というではないる。」というではない。」というではないるではない。」というではない。

たいじゅう りょう クロノアの体重を利用すべし

こ場からテットンを取ると上昇してしまい、差下 こかけらが取れなくなる。そこで、党場から軽くジーンプして、落下中にテットンをつかまえてみよう。 つコノアの重みで一瞬しずんだときに、かけらをゲットだ。その後は、そのまま左の党場へ急いでわてればよい。ただし、ササルンにぶつかりそうなら、一番名の党場へもどろう。

point 4 よろいムーは相手にしない

フラムゥをよろいムゥに投げ、よろいの外れたムゥを次のよろいムゥに投げ……とすれば、4匹のよろいムゥを倒すこともできる。が、フラムゥを持ったまま、よろいムゥを飛びこたほうがラクチン。その先の設差へ2後ジャンプで乗ろう。

point 5 1.2.4でジャンプ!?

トランポリンの様に、タテに並んだ4匹のフラムゥがいる。トランポリンから飛びあがったら、下から1匹め、2匹め、4匹のフラムゥを順につかんで 運続ジャンプ! これで上空の膏いかけらが取れる。ただし、つかむ→ジャンプの操作をテキパキこなさないと、なかなかとどかないのだ。



point Aイッチオンは、上・右・左

まずは石中酸のキットンを使って、上酸へのぼろう。上酸のスイッチを入れたら下におり、キットンをつかまえて着のスイッチへ換げる。そしてすぐに左のスイッチを入れれば、左の大きなとびらが開くぞ。



毎定側にあるスイッチは、オンにしてもすぐオフにもどってしまう。このスイッチを最後に入ってもまってしまう。このスイッチを最後に入っている。

ごョイビョイタワー ~70/ア結晶大作戦~





3-2-2012

point 7 ドキドキブッピィ3匹登場

定場の空のドキドキブッピィを使い、2酸ジャンプで子のかけら8個を取るう。あとは、空のブッピィ岩にドキドキブッピィを接げつればいい。



●ドキドキブッピィはつかんでから爆発するまでの時間が短い。点滅の間隔が早くなってきたでの時間が短い。点滅の間隔が早くなってきたらすばやく投げ捨てよう。

ここからは10個のつむじ嵐に連続で乗り、途中のかけらを取りながら進もう。つむじ嵐に乗ったら、 別高キーを進行方向へ押し続けること。



はばたきを使って近くのつむじ風へ乗ろう。 「「いれること。落下しそうになったときは、 「ないれること。落下しそうになったときは、 はばたきを使って近くのつむじ風へ乗ろう。

point しょうくう 上空のササルンに注意

定場の定端にいるエルビルを使い、2酸ジャンプで上酸へ進むだけ。ただし、このあたりには計2 このササルンがいる。ササルンに当たらないよう、タイミングをはかって移動しよう。



意して2段ジャンプしよう。 意して2段ジャンプしよう。

point れんぞく 連続ジャンプで右段へ

フラムゥ3匹とエルビルで、若上段へ強続ジャンプ。ここは下に登場があり、落下の心配がない。 何度でもやり置しがきくぞ。



本ジャンプの上のでは、下降中に2段ジャンプの上できず次のフラムウをつかまえやすい。 できずいて操作すれば楽勝だ。

oint 青いかけらを見のがすな!

定場の定端にいるエルビルをつかまえて、左上 空へ2段ジャンプ。グミにつかまったら、2つの膏 いかけらを取ろう。その後、筒じようにエルビルを つかまえて右上段へ進め!



にこの上には、青いかけらがある! にこの上には、青いかけらがある!

point IILビルとムゥー族

エルビルの2酸ジャンプで上酸へ。上酸のムゥをつかまえたら、2酸ジャンプを使って上空のエルビルをキャッチ。このくり返しでのぼろう。



◆エルビルで上段に上がるときは、ムゥの位置 にも注意。はち合わせになってしまうと、着地 できないこともあるぞー



974P9MEIIE

ージョイジョイタワー編ー



120

TA

I

192

7

A

T

13

8

ムダを省いてまっしぐら!

タイムアタックの場合、アイテム類を取る 必要はまったくない。それらの手順をできる だけ着いて、とにかくゴールめざそう。場所 によってはショートカットもできるぞ。



◆タイムアタック時の 落下はかなりのロスタ イムにつながる。もし 落ちてしまったら、最初 からやりなおそう。



フラムゥつかんで、すぐジャンプ!

4つのつむじ嵐に乗ってきたら、最後のつむじ嵐からフラムゥをつかまえ、そのまま2 設ジャンプ! 若側の記場へ向かおう。下の 記場におりているヒマはない。



◆4つめのつむじ覧からジャンプ後、即フラムゥで2段ジャンプ。はばたきを使ってしまうと、時間をロスするぞ。



まっ 用がすんだら、さようなら!

ここは通常の政略と同様、かけらを取りながら進むのが最短ルート。 定場からジャンプ してテットンをつかまえ、ササルンの下をく ぐりぬけ、定の定場へ向かおう。



◆いつまでもテットン にぶら下がっているの は、時間のムダ。フラ ムゥに当たらないよう 投げ捨て、先を急ごう。

43

11

7

B

I

and the

7

よろいムッを相手にするな

せまり来るよろいムゥ筆聞を、いちいっしているヒマはないぞ。手齢からテットンで 飛んできたらすぐにフラムゥをつかまえ。 ろいムゥたちを飛びこえつつ進もう。



◆1回くらいできょうは受けてもい。このよろいニーをジャンプできまる。 飛びこえています。



かけらなんていりません

通常の政略で、ここから

少へ向かったらすぐエリアCへ向かおう。



(4ジャンフェー ブ泉、三 をつか記す へ2温シー 高。



7

ドキドキブッピィ連

爆発までの時間が短いドキトラント いえども、それなりの時間はかた ラッピィを2匹立て続けにブッピーを2匹立て続けたブッピーを2匹立て続けたブッピーを2匹立て、3匹めをつきます。



ーンまでの説明は、かけらをもらさず取るための手順。ここからは、「タ こつながるボイントとテクニック」を重点的に説明するぞ。

V=U

モメットさんの持っている番号は、攻略エリアマップの攻略ポイントのアイコンの番号と同じ。ここの首節はタイムアタックなので、夢のかけらは葉めなくてもよい。したがって、攻略ポイントの順番とは関係ないので番号が飛んでいるところもある。



85

ふたつのショートカット

まずは手前にいるドキドキブッピィをつかまえてひとつめのつむじ嵐(乗り、すぐに2) ジャンプで上のつむじ嵐(ヘショートカットしよう。さらに、宏へいき最後のつむじ嵐のところにいるエルビルをつかんで、2段ジャンプで右上段へのぼろう。これでかなりのタイムを短縮したことになるのだ。



◆ひとつめのつむじ園 に、ドキドキブッピィを 持ったまま乗る。そして、 すぐに若に向かって2 設ジャンプするのだ。





◆通常は左から回って こなければならないが、 一瞬にして乗ることが できた。これがひとつ めのショートカット。



◆最後のつむじ風に乗り、すぐに方向キーを右に、真堂のエルビルをを置側からキャッチ! 2 飲ジャンプで右上競へ。

103

I

P

まん中のフラムっはパス

宏端のフラムゥを取って着地し、若端のフラムゥめがけて2酸ジャンプ。そのフラムゥをつかまえたら、さらに2酸ジャンプでエルビルをキャッチしつつ若の影場へのぼろう。あとは、エリアDに向かうだけだ。



◆地上から右端のフラムゥに向かって **真んず のフラムゥの下から に向かってジャンプ



◆岩端のフラムゥで2 設ジャンプするとき、エ ルビルに 運だまを発 射: そのまま右段にの ぼれば、時間短編だ。



I

T

たまく 5連続エルビルジャンプ!!

途中にいるムゥは一切使わず、5匹のエルビルを運続でつかまえながらのぼっていこう。そのためには、エルビルの位置を暗記しておくことが大切。2匹めをつかまえたあとは、完へ向かうようにジャンプするといい。



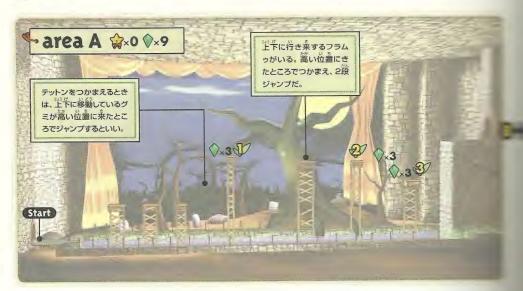
←20元めのエルビルで 2段ジャンプしたら、5 売めまでは方向キーの 完を入たままで右上へ 誰めばゴール!



Extra VISION

ホラホラタワー ~7ロノア烈風大作業~

ここもモメットハウスの人気がアトラクションのひとつだが、ジョインョイタワーとくらべると難易度ははるかに高い。パズル的な要素があえ、熟練の操作テクニックが要求される上級者向けのアトラクションだ。気合いを入れて挑戦しよう!!





グミゼ上に行ったらジャンプ

でき動している赤いグミにぶらさがり、グミニッカったところで着に向かってジャンプ。落ニフラムゥの横ですばやく臓だまを脱ってフラニャッチし、2段ジャンプで足場にわたろう。 ラジャンプしたあと、フラムゥの横ではばたことラクにキャッチできるぞ。

シャナらを取って2段ジャンプ

コフラムゥが飛んでいて、その下にはかけら コウラつ並んでいる。 足場からジャンプして 1 匹 こかまえたら、そのまま落下してかけらをゲッ 一季下のかけらを手に入れたら、すぐに2 設ジーンプで2 匹めにつかまろう。 こちらのかけらも取ったら、 若の記場へ飛び移ること。



◆3つめのかけらを取った瞬間に2段ジャンプ ◆3つめのかけらを取った瞬間に2段ジャンプ

テットン消えたらグミキャッチ

テットンをつかまえて上昇すると、若にいるフラムゥと間じくらいの篙さでテットンが消える。落下し始めたらすぐグミにつかまろう。グミからジャンプ後、フラムゥをつかまえ2酸ジャンプで上酸へ。



◆グミからジャンプをするとき、真上に向かってジャンプしても右のフラムクをつかまえられてジャンプしても右のフラムクをつかまえられる。 真上に向かっ

B- 4 すばやい操作で赤リクリ



◆2般ジャンプでリクリを地上 のムゥに当てつつ、フラムゥを つかまえる。そして左上のテット ンで上昇しよう。



◆リクリがもどってくるとテット ンは消滅するが、すぐ下に再出 現する。これに2設ジャンプで 当てつつ若へはばたこう。



←構でリクリがもどってきたら、 った。 った。 った。 では、一般人でいるフラムゥへ2酸 ジャンプで当てよう。これで赤 いリクリのできあがり。

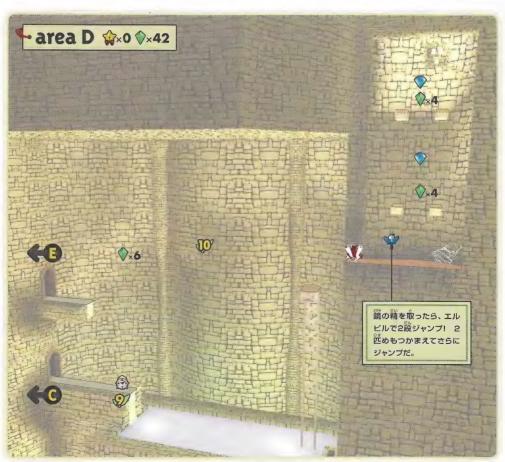
point 上段のかけらを取るには?

このかけらを取るときもリクリが必要になる。途中までの操作は、と簡じ。2匹めのフラムゥをキャッチしたあと着にジャンプして、再出現した1匹めのフラムゥにリクリを当てつつ上談へ。これで、着いリクリを連れてかけらの下まで行けるはずだ。



イミングが難しいが、手際よく操作しよう。 上昇中に2匹めをキャッチできればベスト。タ上昇中に2匹めをキャッチできればベスト。タ ホラホラタワー ~7ロノア烈風大作戦~





point C- ろうで休憩6連続ジャンプ

ここから歩しの間、下に記場がない。4匹のフラムゥとふたつのグミを使ってわたろう。



●ここでの連続ジャンプのコツは、つかまえるもし早めの操作がカギだ。

Point 7 落ち着いてのぼっていこう

ななめに並んだ4匹のフラムゥを、1匹ずつ確実につかまえながら連続ジャンプでのぼろう。4匹めのフラムゥをつかまえたら、定へ向かって2餃ジャンプ。 を呼のかけらを取りながらグミをキャッチ!



カずかに下降中につかまえるのがベスト。 ニックをできると、逆にタイミングがあわない。 というと、逆にタイミングがあわない。

point C フォルビィの動きに注目!

地 節につきささったフォルビィを1 匹 つかまえて、2 酸ジャンプ! 上空を移動するもう1 匹のフォルビィをつかまえ、さらに2 酸ジャンプだ。これで上空のかけらを取ることができる。



◆上に見えるかけらの真下で、フォルビィを持って徐機。もう一匹がこちらにやって来たとこって徐機。もう一匹がこちらにやって来たとこって徐し

D- 9

ホラホラタワー最大の難関

5000 いるフラムゥのうち、若側の3体を使ってリクリを影路にしよう。手順が複雑で操作も難しいため、写真を見ながらレッツ・トライ! 2000 のフラムゥで2酸ジャンプしたあと、リクリをつかまえたまま3000 のフラムゥ上空までいくにはコツがある。リグリの光下ギリギリから2酸ジャンプして、すぐに嵐だまを放つのだ。もちろん方向キーは若に入れたままにしておこう。



◆1覧めのフラムゥをつかまえて 落下し、2覧めの置下から2設ジャンプ。 さらにフラムゥで2設ジャンプしつつ、リクリをゲットだ。



◆リクリを持って3匹めのフラム ゥの頭上まで来たら、2餃ジャ ンプ。その後、4匹め、5匹めと 飛び移っていこう。



◆5匹めから左へジャンプすると、4匹めのフラムゥが復活。 もどってきたリクリを、2段ジャンプで当てつつ若へ進もう。

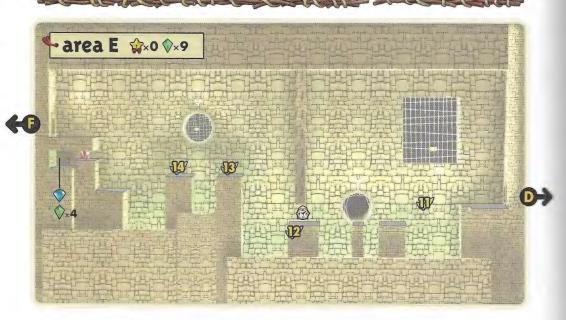


●5匹めから話へジャンプすると、上昇気流に乗ることができる。もどってきたリクリを左に投げ、5匹めに当てれば完成だ。

D- <mark>]()</mark> ササルンのすきまをぬけろ!

つむじ属からジャンプ後、赤いグミをキャッチ。グミが上下に移動を始めるので、左側に並んだササルンのすきまへ飛びこもう。落下しながらかけらを取ったあとは、すぐに2匹のフラムゥを使って左上段へ2段ジャンブだ。ササルンのすき間に飛びこむ前にグミで下までおりて、フラムゥの位置を把握しておくといいだろう。

ホラホラタワー ~7ロノア烈風大作戦~





意味ありげなリクリが気になるが、これはタイムアタック用。 通常政略時はムシしていいぞ。フラムゥで2酸ジャンプしながらここをわたったら、赤いグミにつかまろう。計3つのグミを使って進めば、オゥグゥの東莞の企を整整に通過できる。

point ではいついを左上段へ

1 匹めのフラムゥをつかまえたら、2 覧ジャンプで2 匹めのフラムゥの頭上へ。ここでリクリをキャッチし、2 覧ジャンプを使って2 匹めのフラムゥに当てるのだ。リクリがもどって来る前に、グミにつかまって先上段 しへ移動しよう。



◆1匹めのフラムゥをキャッチ後、すぐに2段がれない。すばやく操作しよう。 がれない。すばやく操作しよう。

point E-12 リクリを先へ運ぶには?

♥の作業後にもどってきたリクリは、

韓くジャンプしてフラムゥへ投げよう。その置後、すぐにムゥをつかまえて、左の登場にいるよろいムゥに当てる。さらに、リクリをよろいの外れたムゥへ投げつけるのだ。あとは、リクリが帰ってくる

高い、ムゥを使って先の登場へ2節ジャンプすればいい。



point E-M 見えないムゥに当てるのだ

この定場の中央からリクリを若に投げると、 画面外にいるムゥへ当てることができる。 このスキに、 定のフラムゥ2匹を使って強続ジャンプするのだ。 2匹めのフラムゥで2酸ジャンプした直後リクリがもどってきたら、 すかさず定のリクリ岩に換げつけよう。



♥ジャンプ中もどってくるリクリでリクリ岩を 消そう! ここで失敗すると♥までもどって やりなおさなければならない……。

point composition またまた赤いついを作ろう

リクリをつかまえたら、差に飛んでいるフラムゥの頭上で2段ジャンプ。リクリが手をはなれたスキに、グミを使って左上段へのぼろう。あとは、左上段に現れるムゥと、若顧を飛んでいるフラムゥへリクリを当てていくだけだ。



い。すべて使うと時間が足りなくなるぞ。は、下からひとつめと3つめのグミを使うといは、下からひとつめと3つめのグミを使うといい。すべて使うと時間が足りなくなるぞ。

point F- 17リ大活躍!!

リクリ岩をこわしたのはいいが、上空のフラムゥにとどかないぞ……。そこで、一度若へもどり、 じと問じようにリクリをフラムゥへ当てよう。そして、そのスキに差の小部屋にかけこむのだ。リクリが手先に帰ってきたら、2段ジャンプでフラムゥをキャッチし、さらに2段ジャンプでかけらを取ろう。 ホラホラタワー ~7ロノア烈風大作戦~







巨大! ジャイアントスピンクル

ここまで素たら、まずはリクリでジャイアントム ゥを倒してかけらを取るう。手売にもどってきたリ クリはひとまず捨ててしまっていい。ジャイアン その後の手順は少し複雑なので、下の写賞を見な がらジャイアントスピンクルを倒そう。

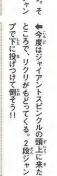


◆リクリをジャイアントムゥに投げつけたら右。 へ。フラムゥをつかまえジャンプすると、2匹め の頭上でリクリが手元へもどる。

1112

TIME 14'00"00

のスキに右にいる2匹のフラムゥで連続ジャンで、全2匹めのフラムゥの頭上で2段ジャンプ。そ プして、ジャイアントスピンクルの上へ。





不動のジャイアントよろいムゥ

フラムゥをつかまえ、足場の右端から2段ジャン プ。 テットンをキャッチしたら、 グミの下をくぐり抜 けるようにしてジャイアントムゥいる記場へ向かお う。 着地後、テットンをジャイアントよろいムゥに を 投げつけてよろいを外すのだ。そのあとは、 左に 素んでいるフラムゥを当ててかけらを入手しよう。



ジャイアントムゥに風だまを当てて乗りこえ 右側にいるフラムゥを使って倒そう。

さい た れんぞく 最多連続ジャンプ記録!?

グミひとつ、フラムゥ7匹、エルビル2匹を使って まいこう 10連続ジャンプで右上段をめざそう。 最後の エルビルをつかまえたら、かけらを取りつつ若上 にジャンプ。 完全制覇まであと少しだ!!



◆連続ジャンプ中に次の目標を つかまえそこなってもあわてな い。はばたきを使って、近くの敵 をつかまえて復帰せよ!



←最後のエルビルでジャンプ したら、後もどりできないぞ。か けらをすべて取るには、このあ たりからジャンプしよう。

point G-20 かけらを取ってジャンプ台へ

ジェティモで上昇してきたら若へ移動。ジェティ モが消えたら、はばたきを使ってかけらの上に移 勤しよう。 6つのかけらを取り終えたらトランポリ ンに乗り、ふたたび左の荒からおりてゴールに向 かおう。ちなみに、トランポリンの周囲はすべて水。 落ちたら当然アウトだぞ。



E 181 3

90LF999

ホラホラタワー編

I

IJ

P

A

I

P A

I

IJ

F B

足場に乗ったらダメ!

テットンで足場の下をくぐり抜けよう。その まま右に進んでいくと、フラムゥの近くでテッ トンが消滅する。すぐにフラムゥをつかまえて、 2段ジャンプで次の足場に着地するのだ。



←グミからジャンプした らテットンをキャッチ。 ジャンプの上昇中では なく、下降中につかま えると簡単だ。



グミへのジャンプはフラムゥで

1匹めのフラムゥをつかまえて2酸ジャン プしたら、2匹めをキャッチしてそのまま若の たります。 足場へ着地。このフラムゥを使って右へ2段 ジャンプ。グミを使って右岸へ上がろう。



◆1匹めをつかまえた ら、若に移動。下のか けらをふたつ取ったあ たりで2段ジャンプ。2 匹めをキャッチだ。



赤いリクリは必要なし!

ゔゔゖゔゔゕヾ 通常攻略ではかけらを取るために前倒臭 い手順をふんだが、タイムアタックならその 必要はない。地上のムゥで2段ジャンプし、2 匹のフラムゥとテットンを使って上段へ。



◆リクリでのぼる手も ある。2匹めのフラムゥ から左へ2段ジャンプ し、手売にもどったリク リでさらにジャンプ!

I

IJ

P C

3匹めはパス

ななめに並んだフラムゥの1匹め、2000 4元めを使って上がっていこう。そして、4 めからジャンプした瞬間、すばやくブッと に向かって風だまを発射! 足場の左端に ったら、ブッピィを先の足場へ投げておこう



◆1匹め、2匹ののフラ ムウでジャンプレき 3匹めは飛びこして おう。4匹めをする つかまえ、ジャンフェ

→4匹めのフラムゥから ジャンプした直後に、風 だまを発射。少し早い かなというくらいのタイ ミングでちょうどいい。



●ブッピィモニ ニー 地したら、重直に プレて云側でき げつける。フ : かまえて、こ

I

IJ

P

ブッピィを拾うのだ

まずは、先ほど投げたブッピィを 空のフォルビィが右側に移動したう ッピィで2段ジャンプしよう。そして フォルビィをつかまえて、さらに2 で右上段へ上がるのだ。エリアロ



申ずっとうと . 語で毎度 : が方と TRES ...

ふつうにクリアするのさえ大変なホラホラタワーでのタイムアタックは、想像を絶する難しさ。それぞれのポイントで何度も練習しておこう。

日月例

D=D

モメットさんの持っている番号は、交流エリアマップの交流ポイントのアイコンの番号と同じ。ここの首的はタイムアタックなので、夢のかけらは集めなくてもよい。したがって、交流ポイントの順番とは関係ないので番号が飛んでいるところもある。



2

すっごいショートカット

3性めのフラムゥにリクリを当てるところまでは、通常攻略と簡じ。その後、先にもどり、帰ってきたリクリでさらに2段ジャンプするのだが、手順がやや複雑だ。写真を見ながらとにかく練習しよう。



◆1匹め、2匹めのフラムゥで連続ジャンプ後、 リクリをキャッチ。3匹めの頭上で2酸ジャンプしてリクリを当てよう。





◆リクリがもどってくる までに、左へ移動。復 活した2匹のフラムウを 使って、とにかく1度左 分向にもどる。



◆いちばん差のフラム ウから置へジャンプす る頃、ちょうどリクリが 帰ってくる。これでさら に差へ2酸ジャンプ。





◆リクリの2段ジャンプで、エリアEに続く足場 並くのフラムゥに到達! この2匹で連続ジャン

W

I

IJ

ア E

リクリの出番です

通常攻略のようにグミを使っていては、時間のムダ。タイムアタック時はリクリを利用して、以下のように進んでいこう。



◆時計のそばにいるフラムゥで2段ジャンプしつつ、リクリをキャッチ。 すぐに下のフラムゥに当てで愛へ飛ぼう。





◆オゥグゥがフラムゥを 食べているうちに、リク リと合流。 定場の切れ めは、リクリの2段ジャ ンプでわたろう。



アE

なな投げる順番に注意

通常政略の と簡 じ方法でここまで来たら、ムゥをよろいムゥに当てよう。 次に、もどってきたリクリをよろいムゥへ投げたスキに、フラムゥ使って足場をわたるのだ。



←この登場に着地した ら、リクリがもどってく る箭にムゥをよろいム ゥに投げる。もどってき たリクリも左へ投げる。

エリアロ

テットンを使わずに左上段へ

タイムアタックでは、この発の定側にある リクリ岩をこわす必要がない。そのかわりリクリを上手に使って、リクリ岩石上のブラムゥまでジャンプしよう。ただし、ここもかなりすばやい操作が必要だぞ。



◆世界の左端からちょっとジャンプして、再出 近した右側のフラムゥ にリクリを投げよう。そして、すぐに左へ。





I

IJ

ア

E





◆20mのからジャンプ し、はばたきながら待機。 もどってきたリクリでジャンプして、左上にいる フラムウをキャッチ。





◆最後にまたまた2段 ジャンプすれば、左上 段にのぼれる。テット ンを使ってのぼるより、 ずっと草いのだ。

15

IJ

P

F

I

IJ

P

I

IJ

P

G

一番上のグミから右へ

リクリをフラムゥに当てるように2酸ジャンプしたら一番注のグミまでのぼり、若にジャンプ! リクリがもどってきたら、さらにこ2酸ジャンプだ。あとはフラムゥをつかまえて、若性酸にのぼればいい。



◆最後のグミから云 ジャンプしたら、はゴー きを使って待機する リクリがもどってくるまで空中で待とう。



足を止めるな突っ走れ!!

ここの党場には、リクリをつかまえた状態で普地すること。ここから先、ジャイアントスピンクルを倒すまでは通常攻略の手順と同じだ。ただし、かけらはすべて無視すること。



◆左の足場から2匹めのフラムウをつかまえ 少し落下。低い位置から2段ジャンプでリクリを上昇中にキャッチ。



よろいはリクリで脱がす

ジャイアントスピンクルの子でリクリを使って2酸ジャンプしたら、そのままグミにつかまり先へ雄もう。ふたつめのグミからジャンプしたあたりでリクリがもどってくるので、すぐにジャイアントよろいムゥへ当てるべし。3つめのグミにつかまるのも送れずに!



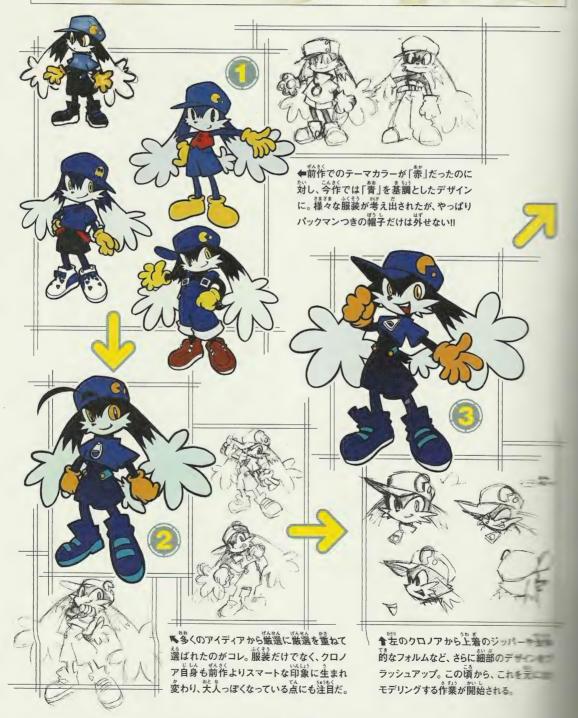
◆よろいが好れたジャイアントムつを気給させてふみ合に。若上のフラムゥから連続ジャンプで、一気にゴール。

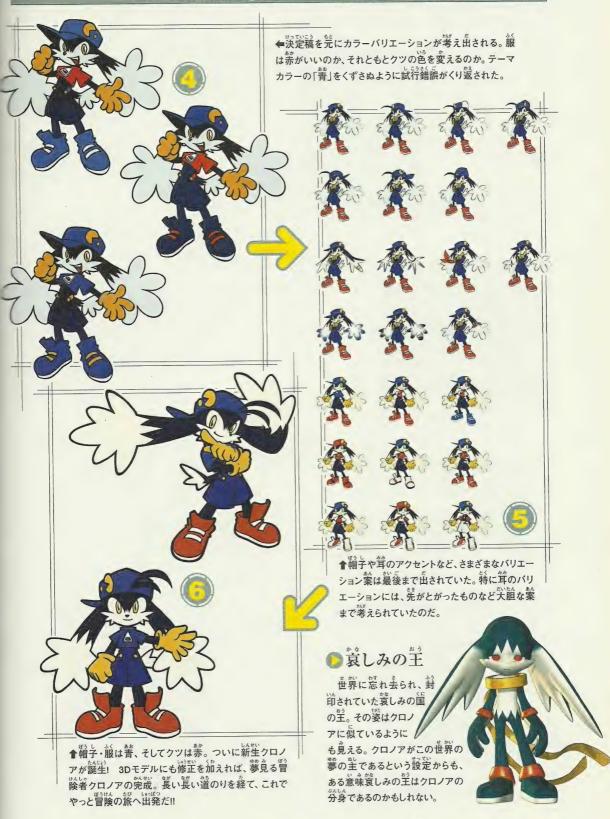
クロノア資料館



開発ヒストリー クロノアはこうして生まれた! Development history

ずんでは、大きな赤い首輪と単ズボンがトレードマークだったクロノアも、PS2でした。かって、 参照 たなデザインで登場。 しかし、いきなり今のクロノアが生まれたわけではない。 新生クロノアが誕生するまでには、紆余曲折があった。





イメージボード& 絵コンテ集 Imageboard & Continuity

ここに紹介するイメージイラストや絵コンテを通して、各ヴィジョンがどのようなに生まれたかを知ることができる そのひとつひとつが、綿密に設計されていることもよくわかるはずだ。最終形=ゲームとの差も興味深い

安らぎの国ラ・ラクーシャ

クロノアが初めておとずれる旨。ラ・ラクーシャは宗教国家であるが、厳格な政治体系は持たない。ひとりひとりがクレア神に帰依することで、おだやかな白でを終っている。

●消の海



★背景等がデフォルメされたイメージイラスト。







◆古くなった壁や柱が、実は衰しみの国の建物であることが記されている。

The collection of setting data Imageboard & Continuity

かうくつの中に入る。 緑色のヨケのようはものか、ないいと生えないる。 大木にも見るる ロッけれ 菌系が、淋のようにはラフルる 外トルテァいたますいな物は 10-7月に米、アルる。 苗系の中も参ける。 FLITAになった足場が。 そして、くらけのようなみのが 光りないちらかんでいる。 繭木のトランボペリンとか? 足場をたどっていくとくらけの 親 (光3キノコ)がある。 足場は Aでのような生み物の 死がいて、そこだけに寄せしている マノコ だった。

↑白い菌糸のトランポリン、というアイディアもあったようだ。

聖地ラ・ラクーシャ



◆洞窟内の大きな光るキノコ。当初は ^{&5} 青みがかっていた?



幻のビジョン!?

ビジョンの名前は「イデアスの花畑」になっているが、ゲーム中では **量かけたことのない風景ばかり。どうやらゲームには登場しなかった、 動のビジョンの貴重な資料のようだ。**





★一面に花が咲き乱れる、のどかな田園風景。

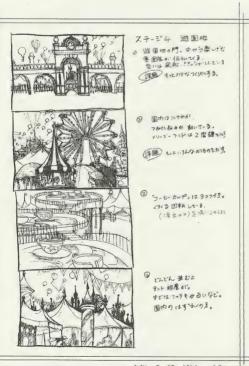
喜びの国ジョイラント

国全体が遊園地になっており、国民は遊園地の従業員と客に分れて 交代制で楽しんでいる。アトラクションは過激さを増すばかりだが、死 傷者を出したことは、一度もないもよう。



●ジョイラント大造量

◆ジョイラント全景。細部にカラー てていねいに書きこまれている。





★メリーゴーランドやコーヒーカップなど、多彩な乗り物が登場する予定だった?

ジャングルスライダー

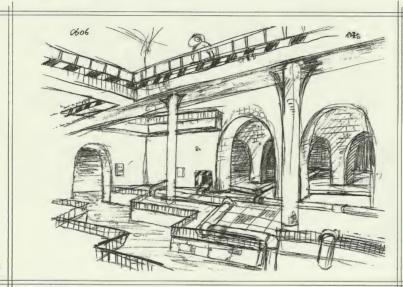


*・・かだに乗っているクロノア。この頃、フロートボー・・はまだなかった。



怒りの国ボルク

ルーナティアの中でも最も近代化の進んだ国だが、常に内戦状態で 戦争ばかりしている。建築技術が異様に発達しているため、こわれた家 も3日で直る! すさまじい都市回復能力だ。



●ボルク地下工場

◆かなり広い、工場内部の量素 作業台にいるのは誰だろう?





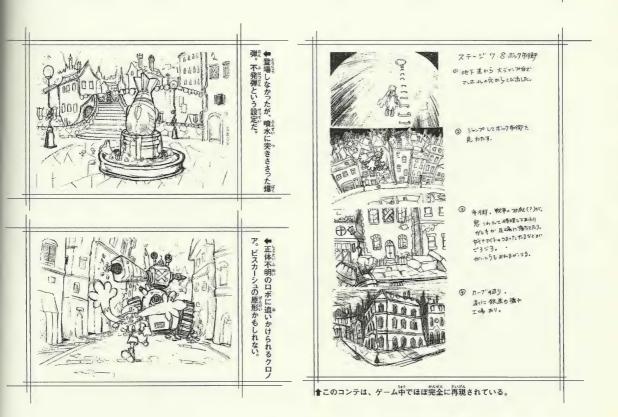
↑ 背景として描かれている爆弾生産ラインにも、詳細な設定が存在する。

The collection of setting data Imageboard & Continuity



●ボルク市街地

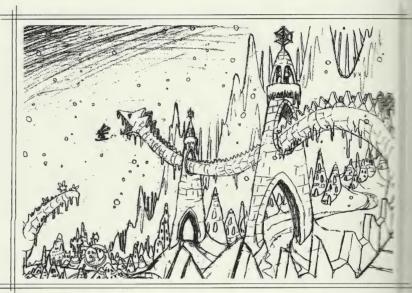
⇒家が密集した町並み。ゲーム中ではミサイルなどによって破壊されていた。



9

まどいの国ミラ・ミラ

ひそかの湖にへだてられ、よそ者を一切受けつけない国になっている。 想いでの美術館があることからわかるように、国党は過去ばかりを見つ め、いつも物憩いにふけっている。



●ミラ・ミラ大雪山

⇒白銀の世界であるミラ・ミラ大雪山は、 電をモチーフにしたコースとなっている。



●想いでの美術館

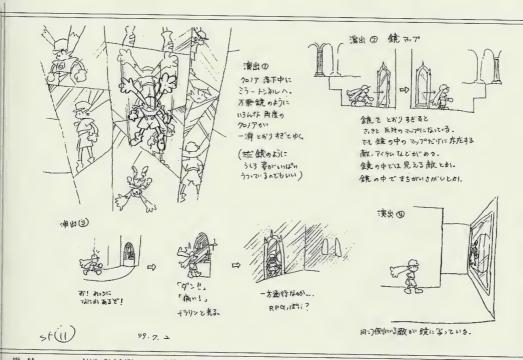


◆幻想的でありながら、シュールさも感じさせるイメージスケッチ。



- ステージ11 鏡の国 で、かい美術館のような建物。 ハニックにはさかごまになった。運物 可足場。
- 亩にかなっる柱、絵画、ただいないる。 建にも独画を鏡が 小ガフある。 無数の階段がある。(演出で)
- ここはゆかんなが発。 花がんが置いてある棚、はならかになっている。これではいるないるのでないにないはなが、素ない、チ前の正場と背景の運物はでかけまれている。
- ③の足場をすかせるに したもの。

↑ までいる。 それでなる というアイデアの片鱗が見えかくれする。



◆鎌を用いたさまざまな演出。天地逆転ではなく左右を逆にする構想もあったようだ。

袁しみの国フーポニア

本来4つの毎に連なっていたはずの5つめの国こと、フーポニア。世界が衰しみを否定したことから、その存在首体をふうじられていた。これぞまさしく「世界が望んだだれもの」……クロノア2のサブタイトルである。

●消の底



★ ひかい つまいが、 元々は海底。 サンゴなども設定されている。

●蓑しみの国



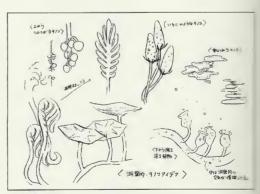
◆誰もいなくなった国。その寂しそうな情景が見てとれるだろう。

小道具集

コンテやイメージボードだけでなく、その中に描かれている小道具にもさらに細かい設定があるのだ。それらの小道具能をの中から一部を紹介しよう。

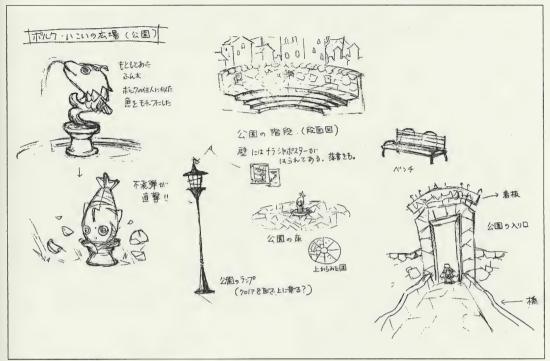


★フォルガラン戦の舞台ともなる、クレア・モハのエンブレム。

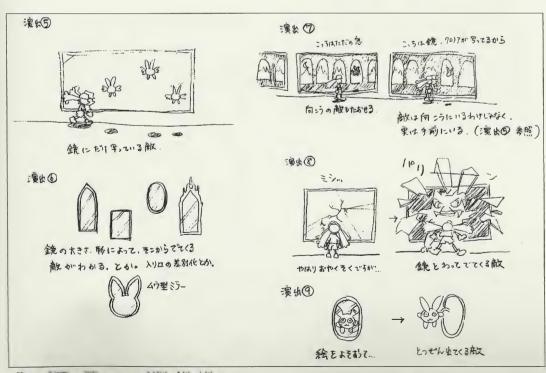


↑洞窟内に生息しているキノコのアイディアスケッチ。

The collection of setting data Imageboard & Continuity



★ボルク市街地にある広場の詳細設定。ゲーム中ではすぐに破壊されてしまう。



↑思いての美術堂での一幕だが、すべて未登場。貴重な資料だ。

-

~質のクロノア2~ コンサートホール曲首リスト Concert hall music list

ジョイジョイタワーをクリアすると00~27まで、ホラホラタワーをクリアすると28~54までのBGMが聞けるようになる。 ここでは、その曲名と使用シーンを紹介、さらにミラ・ミラ大雪山のBGM「STEPPING WIND」の楽譜も掲載する。

コンサートホール・前首リスト

_		шцухи
No.	#13	使用シーン
00	TITLE	タイトル画面
01	WELCOME TO LUNATEA	ロード選択画箇
02	SYMPATHETIC SMILE	箔の海(オープニング)
03	SEAWAY	消の海(屋外)
04	CALM SEA	消の海(洞窟内)
05	GOING TO LUNATEA	消の海(ポリー登場以降)
06	LOLOI	消の海(エンディング)
07	BAGUJI THE WISEMAN	バグジの魔
08	PATH OF GODDESS CLAIRE	聖地ラ・ラクーシャ(屋外)
09	CAVE OF GLIMMER MOSS	聖地ラ・ラクーシャ(洞窟内)
10	HIGH PRIESTESS OF SADNESS	聖地ラ・ラクーシャ(エンディング)
11	FOLGARAN	クレア・モハ寺院(鋼殻奇獣フォルガラン)
12	JOILANT	ジョイラント大遊園地
13	TUTORIAL TAT	ジョイラント大遊園地 (タット登場)
14	BUGBEAR'S HOUSE	ジョイラント大遊園地 (ゴーストバレス1)
15	PAY ONE'S DEBTS	ジョイラント大遊園地 (ゴーストバレス2)
16	MAKE BELIEVE Ver.1	ジョイラント大遊園地 (ゴーストバレス3)
17	JUNGLE DRUMS	ジャングルスライダー(オープニング)
18	JUNGLE CRUISE	ジャングルスライダー(ゲーム中1)
19	JUNGLE CRUISE AFRO MIX	ジャングルスライダー(ゲーム中2)
20	AN UGLY TONGUE	ジャングルスライダー(タット登場)
21	RUN! RUN! RUN!	ジャングルスライダー(タット追跡)
22	LEPTIO THE FLOWER CLOWN	ジョイラント中央広場(花道化レプティオ)
23	VOLK FACTORY	ボルク地下工場(ゲーム中1)
24	ECHO OF THE FACTORY	ボルク地下工場(ゲーム中2)
25	UNDER THE FRONTLINE	ボルク市街地 (地下)
26	CATERWAUL	ボルク地下工場(スーパータットロボ撃退後)
27	VOLKIES' SONG	ボルク市街地(屋外)





No.	色目	B10-2
28	BISCARSH	ボルクホール (機動戦車ビスカーシュ)
29	VOLK BURNING	ボルク炎上
30	MAD BISCARSH	ボルク炎上(ビスカーシュに追われる区間)
31	ARK Ver.1	箱船イシュラス
32	STEPPING WIND	ミラ・ミラ大雪山
33	MOONLIGHT MUSEUM Ver.1	想いでの美術館
34	POLONTE Ver.1	まどいヶ峠 (ポロンテエッグ)
35	POLONTE Ver.2	まどいヶ崎(従島ポロンテ)
36	SWERVE	苦しみの聖地(屋外)
37	CAVE OF POISON	苦しみの聖地 (洞窟内)
38	LIGHTNING BUG	暗き泪の海(屋外)
39	LIGHTNING MOO	できる。 暗き泪の海(洞窟内)
40	THE SORROW REVIVES	温の底
41	LEORINA	エンブリヨ・コンパス(オープニング)、レオリナ登場シーン
42	CURSED LEORINA	エンブリヨ・コンパス(オープニング~忌まれしレオリナ
43	MASKED STRENGTH	エンブリヨ・コンバス(エンディング)
44	ARK'S BIRTH	暗き泪の海(エンディング・箱船イシュラス再起動
45	ARK Ver.2	箱船イシュラス浮上
46	HYUPONIA/RUIN OF SADNESS	賞しみの国
47	MIRAGE	だれられた道
48	KING OF SORROW DUBMIX	酒の行業(簑しみの宝・シェルモード)
49	KING OF SORROW	消の行末(蒙しみの至・スフィアモード)
50	KING OF SORROW'S THEME	消の行末(オープニング・エンディング)
51	SHATTERED PAST	エンディング
52	TRAVELER	スタッフロール
53	QUENCHLESS CURIOSITY	モメットハウス
54	AN EXPLOSIVE BAND	エクストラビジョン

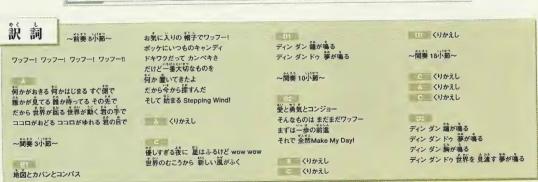
STEPPING WIND (クロノア語バージョン)

作曲: かきのかなこ(namco)

編曲:くさまけい (Kurid International)







~ 嵐のクロノア2~ スタッフからのメッセージ

Interview

最後に、クロノア2の開発にたずさわった方々のメッセージを大公開。 くろうなと 苦労話やウラ話、ちょっといい話(!?)がてんこもりだぞ! ……というわけで、みなさんお疲れさまでしたっ!

小林

tsuyoshi kobayashi

★などう 担当:プロジェクトディレクター、ゲームデザイン

■コメント:クロノア2は前作のファンの方はもちろん、クロノア を全く知らない方のために、良いゲームをもう一度作ろうでは ないか!!・・・・・と様々な願いを込めて作成しました。気合を入れ つく いっぽん たくさん かたがた て作った一本なので、沢山の方々にクロノアワールドで冒険を してもらうのが、スタッフー同の願いです。(切望) 現在、クロ ノアワークスは疲れ果てていますが、近いうちに復活して次の





●好きなキャラクター クロノア&ポプカ(特にチーム結成時)

国森将生

masao kunimori

かんれい さい けつえきがた がた 年齢:25歳 ● 血液型:?型

●拍当:企画

●コメント:今回の開発は40人くらいで行われました。 丁度学校 の1クラスくらいの人数です。 学校のクラスくらい多彩なキャラク ターが集まって開発するので、問題もあったり、逆にいろんな面 で ないアイデアが出たり、紆余曲折、悲喜こもごもありました。 まと めると、学校のクラスには担任の先生が必ず1人います。 つまり 40人に1人が先生である。日本の人口1億6000万人中の400万 人が先生という計算になります。世の中には先生が実は多い



■好きなキャラクター





中西俊之

toshiyuki nakanishi

●年齢:27歳 ●血液型:0型

また。 び じゅっかん 想 いでの美術館、ジョイジョイタワー)、ボス企画 (花道化レブ ティオ)、サポートモード仕様

■コメント:クロノアが夢を見るたびに、ウチらスタッフは、そり ゃもうてんてこまい。『夢の中のお話なんやから、仮眠室で寝て る間にできちゃえばええのに!』なんてことも思ったり。やあ、で も、がんばった甲斐あって、素晴らしい出来になりました。そうそ う、ポプカといっしょの冒険もまた格別。ナイスサポートやスー パープレイ、2人で盛り上がってね! さてクロノア、つぎはど





●好きなキャラクター

石田秀幸

hideyuki ishida

●担当:セレクタ(世界マップなど)、ビジョン設計

■コメント:開発終盤、はじめて自分のプレイで「オールクリア」 を達成して、ステータス画面をまじまじと眺めた時は、まさに至 るくしもかん 福の瞬間でした。この攻略本を読んで、ぜひ皆様も同じ感動を 味わってください。



好きなキャラクター

The collection of setting data Interview

荒井佳彦

yoshihiko arawi

###:31歳 ●血液型:AB型

- 葡萄:グラフィックディレクター、キャラクターデザイン、シナ リオ、演出、他。
- ●コメント:スタッフの血と汗と涙とその他色々つまった渾身 の1本となりました。隠し要素や裏テーマなど色々深読みも出 来ますし、キャラの動き、背景世界に託された想いなど、想像 を刺激するような奥の深い遊びを提供できたんじゃないかな ーと自負しております。 ……が、 まぁそんなコトぁ気にせず、とに かくナチュラルに楽しんでいただければ一番の幸い。まずは気 も 持ちよく世界を冒険して下さい!



●好きなキャラクター: 苦労した労、クロノアが愛し くもあり憎らしくもあり(笑)。デザイン的にはタット や化けムゥあたりが一番自分らしいですね。

富永美香

mika tominaga

●年齢:ひみつ ●血液型:0型

- ●担当:背景班チーフ(背景デザイン・制作)
- ■コメント:安らぎ・喜び・怒り・惑い・そして気しみ。ルーナティ アのそれぞれの国は、人間の感情が土台になっています。安ら いで、楽しんで、怒って、悩んで、うしんで、それらを乗り越えて、 成長していく……そんなクロノアにふさわしい舞台とはどういう ものかと考えて、用意しました。一緒に作っていった背景スタッ フ、クロノアチームのみんな、そして遊んでくれたプレイヤーの きさんに感謝します。ありがとう!



●好きなキャラクター ジョイラント遊園地のアイドル・ジョラ君

岡野

manabu okano

■ 預当:3Dキャラクタモデルーチース、キャラクターライティング他 ●コメント:キャラクターのダイナミックな動きや、感情描写をお ^{たの} 楽しみ下さい。



●好きなキャラクター

naoko ishizu

● 血液型: ○型

- ●担当:レオリナとパペット全般
- ●コメント: 初めてのモデル制作だったので苦労があった分こ のレオリナには思い入れがあります。パペットにおいてのカメ ラアングルを決めるときでも「下からあおったほうが威圧感が でてカッコいいっ」とか。登場が少なかった分、インパクトのあ

る雰囲気をだしたりしました。



●好きなキャラクター

daigo okumura

##:26歳 ●血液型:O型

●担当:ロロのモデル、モーション制作、背景キャラの制作など ●コメント:白状しますが、ロロを作っていて心残りなままマス ターアップを迎えてしまった部分があります。荒井さんがロロ の好きなものを設定しているときに、ここはひとつロロの制作 担当者として是非、進言せねばと「ロロの好きなものはモカジ ャバですよ、これしかないです! ぴったり! 決定!」と強行に主 張したのですが、あえなく却下されました。次こそは悔いのな い仕事をしたいですね。



●好きなキャラクター

●年齢:26歳 ●血液型:O型

- 担当:背景
- ●コメント:パペットの背景とゲーム本編の背景を少し担当しま した。入社前に「風のクロノア〜door to phantomile〜」をや って大ファンになって、入社後、初のプロジェクトが「風のクロ ノア2」というラッキー著です。 慧い出として残っているのは、パ ペットのバグでしょうか。ゲーム中のバグと違って、パペットの バグはおもしろいものがてんこもりでした。製品版ではもう見 れないのが残念。(あたりまえだ!!)



●好きなキャラクター ムゥ! (特に寝てるヤツ)



The collection of setting data Interview

門谷祥子

shoko kadotani

●年齢:22歳 ●血液型:A型

- ●担当:背景ヒットモデル
- ●コメント:たてムゥをいじめるのが大好きです。えいえい。



和笛史部

shiro wada

●年齢:オヤジ ●血液型:AB型

●コメント: PS2になって背景に置ける物が増えて、ルーナティア全体がお化け屋敷のアトラクションみたいに楽しいです。 何度もプレイして、ルーナティアの世界にどっぷり漬かってくださいね。



●好きなキャラクター 棄ているムゥ

佐藤忠志

tadashi sato

Profil

- ●担当:エフェクト
- ●コメント:たかく飛ぶとほんと気持ちいいよ。



秋芫 幸

ko akimoto

- ●担当:文字とか、ルーナティアの外のもの
- ■コメント:望んでないのに忘れます。いらんことは覚えています。





●好きなキャラクター タット(全)、ロロ(星)

今井昌樹

masaki imai

●年齢:28歳 ●血液型:たぶんA型

- ●担当:ポプカ、敵キャラクター、パペットDISP.
- □コメント:クロノア1では背景担当でしたが今回はキャラです。出来ていたけれどゲームには出られなかった敵キャラがかなりいます。おくやみ……。







●好きなキャラクター ロロ、ポプカ、ミラミラの住



信夫 晃 akira shinobu

キムれい さい けつえきがた がた 年齢:28歳 ●血液型:A型

- ●担当:ボスキャラクター
- ●コメント:クロノアはスッタフの情熱が詰まった素晴らしい結 品です。みなさん、隅々まで堪能してください。





●好きなキャラクター レプティオ&ムゥ

鳴瀬 幹

男 午十 ■ miki naruse ●年齢:27歳 ●血液型:BB型

Profile

- ●今回、 が愛いキャラをたくさん作る事が出来、非常に面白かったです。 大変でしたが、良い思い出が増えました(笑)。



が好きなキャラクター

スーパータットロボ、ジャイアントムゥ、棺桶お化け、 ミラミラ人、レプティオ、シマシマのネズミ、ポリー

後藤真希子

Ѭ具布丁 makiko goto ###: 27歳 (けつえきがた ###) 年齢: 27歳 (血液型: A型

- たんとう はいけいせいさく 田当:背暑制作
- ●コメント:制作中はカメラを動かして変なアングルにしたり、 キャラを重ねて謎の生物を作ったりして楽しんでました。お見せできないのが残念ですが。





●好きなキャラクター タットとポプカ

長岡洋樹

hiroki nagaoka

章 车輪:26歳 ●血液型:A=

- ●担当:背景グラフィック
- ●コメント: みなさん、お疲れさまでした。 あとは1人でも多くの がた 人にクロノア2を遊んでもらえれば最高ですね!



●好きなキャラクター

akahiro shimura

たんとう はいけいせいさく 相当: 背暑制作

●コメント:クロノア2の背景は、1の時よりも作りこみつつリア ルになりすぎないようにしなくちゃいけないので手間かかって ます。ボリュームもかなりあるので養く楽しめるはずです。グラ フィックの答さんお疲れさまでした!



●好きなキャラクター クロノア

関山典由

noriyoshi sekiyama

●年齢:24歳 ●血液型:B型

■担当:背景モデル作成とか他いろいろ

●コメント:今回もムゥ達の尊い犠牲が世界を救った……。ク ロノア質った人は、質ってない人にオススメしてあげてください。



好きなキャラクター ボルクムゥです。

佐藤義彦

yoshihiko sato

本人れい きい けつえきがた がた 年齢:22歳 ・ 血液型:A型

●担当:背景グラフィック

●コメント:今回は結構自由に自分でマップのデザインやレイ アウトができたので楽しかったです。



●好きなキャラクター バグジの頭の上にいる鳥

山口厚

atsushi yamaguchi

●年齢:25歳 ●血液型:B型

たんとう はいけいせいさく 田当:背景制作

●コメント:クロノア2は自分にとって、とても内容の濃いプロジェ クトでした。良い出来なので、まだやってない人は差非やってみて ください。ところで、↑の血液型は何の意味があるんですかねぇ?



●好きなキャラクター 野ムウ(野生のムウ)

●年齢:24歳 ●血液型:A型

★かり
担当:パブリシティ、パペットディスプ

●コメント:この「風のクロノア2」が私の初めての仕事になり、 たの 楽しく制作にあたらせて頂き、全員が協力してこのすばらしい

ゲームができたと思います。「嵐のクロノア2」の世界をどうぞ 最後まで楽しんでください。



chikako takagi

● 年齢: 27歳 ● 血液型: A型

●担当:パペット背景お手伝いとか

●コメント: 途中エントリーでしたが、参加できて嬉しかったで す。周りの未プレイの友達には、何も云わずにコントローラー を握らせてください(笑)。多分、クロノア2をプレイしないのは、 人生の62%を指してると思うので(いいすぎ?)



好きなキャラクター ジョラ君……かな(笑)

由利光子 mitsuko yuri

●年齢:27歳 ●血液型:A型

●担当:セレクト、エフェクトデータ作成

●コメント:途中からでしたが憧れのクロノアに参加できて嬉 しかったです。

一

な

で

な

で

な

の

な

イトルや、

モメットちゃん

ズの

タイルとか、

ク ロノアきゅーの星とかそんなん描かせてもらいました。クロノ アは空を飛ぶのがとっても気持ち良いゲームです。びゅんび ゅん飛んで楽しんで下さいね!!





●好きなキャラクター タットちゃんとジャイアントムゥ



The collection of setting data Interview

中野健児

kenji nakano

##:29歳 # はつえきがた がた

■ 担当: テクニカルディレクター・ゲームシステムプログラム ●コメント: "1"を作っている時は絶対に"2"はないと思って いたんですが、皆さんの暖かい声援のおかげで今作を作るこ とが出来ました。クロノアというキャラクタを存分に動かして楽

しんでもらえば幸いです。 連続で2段ジャンプするとクロノアの 掛け声が変わるんですよ。グミを使うと簡単に出来るので是非 やってみてください。



●好きなキャラクター

yoshiaki okano

#AAれい きい けつえきがた がた

●担当:サーバ環境、ザコシステム

●コメント:なんか、12月ぐらいからの記憶が途絶え気味だった りして。思い出といえば……、速や単続2段ジャンプができず、 「そんなスタッフがゲーム部分を作ってるなんて!」と言われて2 た 段ジャンプ、練習しました。それでもホラホラタワーでは3分を 切るのがやっとでした。みんな上手すぎ!



●好きなキャラクター

yoshikazu hato

●年齢:27歳 ●血液型:B型

24とう:ボス面

●コメント: ボス面のプログラムを担当した、はとーです。ボ スが弱いって話をたまに見かけますが、モー! その通り弱 くしました。今回はボス面にタイムアタックが入ってますんで、 そっちで発散してください~。次は強くしときます。え? 次 ってあるの?



好きなキャラクター いつもやられるために出てくるボスたち

星野將信

masanobu hoshino

● 担当:プログラム(サウンド、DVD、ムービー等)

■コメント: 参えのスタッフが愛してやまないルーナティアの世 が、 界と、それを彩る数々の曲をじっくりと堪能してください。



好きなキャラクター

原田英樹

iii hideki harada

年齢:秘密 けつえきがた。ひるつ

●担当:パペットのシステム、暗闇、鏡

●コメント: お気に入りは冒頭のリングのふわふわカメラ処理。



●好きなキャラクター 白タット

阿部慎也

shinya abe

Profile

243:エフェクト

■コメント:火、嵐、蘭、闇、煙などのプログラムを担当しました。 さりげないものからド派手なものまでたくさんのエフェクトがあっ たのでつくっててとても楽しかったです。プレイに集中してると 出などにはあまり目が行かないかもしれませんが、時にはのんび り歩きながらいろいろ眺めてみてください。何か発見があるかも。



●好きなキャラクター

kazuya takahashi

●年齢:28歳 ●血液型:0季

Profile

●担当:セレクタ全般・世界マップなど

●コメント:世界マップは短期間でやっつけたわりには良い物 ができたと思います。心残りはタイムアタックのパスワード出 カ機能を入れられなかったこと。ホームページ上で公式ランキ ングをやりたかったですね。



●好きなキャラクター 大龙女



赤松博之

hiroyuki akamatsu

なんれい さい けつえきがた がた 年齢:26歳 ●加液型:A型

- ●拍当:パペット
- ●コメント: 是非、多くの方に最後まで遊んで頂きたい。エンディン グのパペットは、いろんな想いが胸いっぱいになりながら作りました。



● 好きなキャラクター ポプカ

斎藤直宏

naohiro saito

###:3.8歳 ●血液型:O型

●担当:Supporting Visual Effects Programmersのサポート

■コメント:海、炎、クロノアフィルターなど、なにげなく見過ご してしまいそうなところも見所満載です。背景にも少し目を向 けたら、より楽しめますよ。



●好きなキャラクター なでるムウ

若林明子

akiko wakabayashi

●年齢: (Y2k)1歳 ●血液型:O型

●担当:ムービーテクスチャ処理部&海炎関係の十α ●コメント: エンディングまで行ったら内容教えてください。無

敵モード欲しい……。



●好きなキャラクター 持ち上げると丸くなるもの

青柳秀俊

il hidetoshi aoyagi

● 年齢: 29歳 ● 血液型: AB型

- ●担当:荒波エフェクト
- ■コメント:※しんでください。



●好きなキャラクター 溜め打ちすると光ってびゅーんと出てくるやつ。

橘高繁

shigeru kitsutaka

● 年齢:25歳 ● 血液型:A型

●担当:エフェクトプログラム(クロノアフィルターとか、海面とか)

●コメント:お腹がすいてるとき、ジャイアントムゥがうまそうに 覚えるのは僕だけでしょうか?



●好きなキャラクター ジャイアントムウ



かきのかなこ kanako kakino

●年齢:28歳 ● 血液型:A型

■拍当:サウンドディレクション、BGM制作、その他もろもろ ●コメント: いろんな国で、いろんな曲を。効果音もかなり盛り だくさん。ええ、クロノアにも歌を聞ってもらいました~。♪ワ フィーユゥートゥー リーラナ~……♪などなど、とにかくてん こもりのクロノアサウンド、おもいっきり楽しんでくださ~い。 がんばってクリアして、コンサートホール出現させよー!



●好きなキャラクター よろいムゥ観

eriko imura

車はれい さい けつえきがた がた 全輪:31歳 ●血液型:B型

●担当:サウンド

●コメント: 今回は会話モードのBGM数曲に加えて「蓑しみの scale BGMやオープニング、エンディングの曲を担当させていた だきました。いかがでしょ
 エンディングの曲を作る際、当 時の画像データがバグっていて、ロロが抱きつかず、クロノア が『MATRIX』状態でのけぞったままカメラがパンしていて爆笑 ものだったのを思い出します。あとバグジのメロディー、実は前 たのクロノアのメロディーをひっくり返した動き。誰も気付か ないところに、こそっと^{**}い入れ……♥



●好きなキャラクター 水の国の兵士(声もやっとるけんね)



●担当:ジョイラント(お化け、タット除く)、箱舟、ポロンテ、茨 しみの王の面とスタッフロールのBGM

●年齢:26歳

●コメント: 曲を聞いただけでクロノアの世界が浮かんでもら えるように各国の特徴に合うものを、と苦労しました。ジョイラ ントの曲をつくっていた頃は私自身も、明るく、元気でしたが最 を 後に作った 変しみの 主のテーマは、 ピーピー 泣きながらつくって ました。今でも曲を聞くと泣けてきます。(っていうか、泣ける曲 ってこと??)



●好きなキャラクター レプティオ

增渕裕二

yuji masubuchi

asuka sakai

● 年齢:24歳 ● 血液型:A型

●血液型:A型

●担当:効果音とかボルクとか

●コメント: 仮眠室とジャージのお陰で無事に効果音1000個を ***・ 管理しきることができました。アリガタヤー。ちなみに動物やボ スの声は椎名ゴー氏の熱演による賜物です。奇声騒音万歳! 最初の設定ではガーレンというマッドサイエンティストが「ボル ク万歳! ウヒー!」とビスカーシュを操作しているハズでした。 もちろん私は白衣着用で作曲にかかり、試行錯誤の末にウヒー な曲は完成。しかし、その日ガーレン抹消を知ったのでした……。



●好きなキャラクター クロノアの耳(枕にしてみたい質感)

田島勝朗

katsuro tajima

● 年齢:? ● 血液型:えつ…?! 秘密です。

●担当:BGMと効果音

●コメント: 前作のクロノアより、より以上にファンタジックな要

素が濃くなったと思います。プレイすればするほど、新たな発 見や楽しさ倍増!



●好きなキャラクター

go shiina

150 はかえきがた ### 150 を 150 えきがた ### 150 本語:26歳 ・血液型:A型

●担当:サウンド

●コメント:いろんなところで、ボイスアクターをしているので置 いてください。例えば、ジャングルスライダーの象さんとか?



●好きなキャラクター ジョラ君

hiromi shibano

毎んれい きい けつえきがた まま 年齢:??歳 ●血液型:B型

●コメント: 『美術館』面、『苦しみの聖地』面、ボス1『フォルガラン』 など 等のBGMを担当しました。結露水したたる窓から、横浜港に昇る 朝日を眺めつつの徹夜作業はなかなか風情のあるものでした。



●好きなキャラクター ポプカ

kohta takahashi

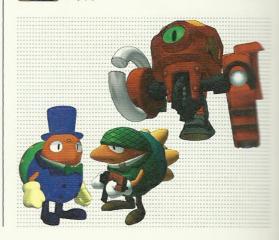
なんれい ひろつ けつえきがた ひる 年齢:秘密 ●血液型:砂雪

●担当:レオリナ関係、ネーム入れの曲。

●コメント: それではみなさんさようなら。



好きなキャラクター レオリナ





金子智充

Tomomitsu Kaneko

●年齢:24歳

● 加液型: ○型

たんとう こうかまん ・ 知当:効果音

■コメント: 効果音……効果音?



●好きなキャラクター

松田美奈子

minako matsuda

●年齢:33歳

●血液型:A型

●担当:パッケージ

●コメント: パッケを作る度に今度はどんなのかなってチーフの とこに行くんですけど、今回はもうそういうのやらなくても小林さ んがドカドカやってきて怒涛のようにしゃべって婦って行くんです。 こんなんでこんなんで……って話が尽きないので要約するとわっ くわくの冒険にでるぞっていうパッケです。私がすっごい好きなの は覚がフニョフニョって動いてるとこ。ああゆうリアルなのかそうじ ゃないのか、なとこがクロノアのすごいとこだって思います。



●好きなキャラクター

shinichi tsuruya

#Ann inia en 明っままがた てんけいてき がた 全輪:永遠の25歳 ● 血液型:典型的B型

●担当:品質管理及びプログラマーいびり

■コメント:品質管理を担当しました鶴谷です。「クロノアは並け る! |との感想をユーザーの方々から常々頂いておりますが、全 くもって私も同感です。本当に泣けましたとも、ええ。1も2も。 消が溢れて止まりません。最初の海は私達の消です。この消 を止めたのは、クロノアをプレイして下さった皆様に他なりま せん。Thank you for playing!



●好きなキャラクター 翔つき夢のかけら×5

坂元 亮

ryo sakamoto

●年齢:28歳 ●血液型:0型

●コメント:こんにちは、品質管理の坂元です。あらゆる面でスケ ールアップされたクロノア2ですが皆さん楽しんで頂けてるでしょ うか? 私のお気に入りは「ミラミラ大雪山」。疲れた時にあの BGMを聞くと元気が出たものです。皆さんも疲れた時に聞くと元 気が出るかもしれませんよ(笑)。最後になりますがこれからもス タッフー同皆様のご声援を元に益々頑張ってまいりますので、皆 さんもクロノアを末永く応援していって下さいね。 それではまた!



●好きなキャラクター ムゥ(歩き方が好き)

林紀子(識ジャスミンぶ靴) noriko kobayashi

一方を型:A型

● 担当:販売促進(主に雑誌パブリシティ)

●コメント:全国のイベント会場でユーザーの皆さんとゲーム たいかい 大会(ジャングルスライダー駅伝!)したり、ミラ・ミラ大雪山の BGMに合わせて「クロノア君ダンス」を踊ったり。大勢のクロ ノアファンの皆さんと実際にお話する機会に恵まれて、今回の ゅんそくかつどう 販促活動は盛りだくさん、思いで深いものになりました。これか らはプレイした皆さんがクチコミ宣伝隊長になって、クロノアの 面白さを周りの人にも広めていってくれたら嬉しいです。



●好きなキャラクター エルビルきもちいい~。

hideo yoshizawa

●年齢:? わすれた。 ●血液型:昔B、今はA

●コメント:今回のストーリーは悩みました。1本丸々ボツにした のもありますからね。最終的には第7稿ぐらいまで書き直しまし た。前回非常に悲しい終わりにしたので、今回はさわやかでちょ っと切ない終わり方にしたかったんですよ。ただ、それはクロノ アの分身であるプレイヤーの方の心に直結したものにしたいな あと思って、この世界を設定したんですが、どこまで伝わったでし ょうか? あなたにとっての哀しみについて考えてみて下さい。



●好きなキャラクター レオリナ

